SUPER

275 PTAS. • Nº 4

CONSOLAS

SUPER STAR WARS™

SENSACIONAL CONCURSO
Participa y gana tu cartucho de «Star Wars»

EDITORIAL NUEVA PRENSA, S.A.

SIENTE EL PODER DE LA FUERZA

Soluciones completas para NES, Game Boy y Super Nintendo.



BATMAN RETURNS
Descubre como derrotar al Pingüino

Y ADEMAS MAPAS Y TRUCOS DE:
«BATTLETOADS»
«PRINCE OF PERSIA»
«TEENAGE MUTANT HERO TURTLES»

8 414090 202770 00004



La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.

Nintendo
SUPER STAR WARS
JVC
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
SUPER MARIO WORLD
¡Explora nueve mundos y 96 niveles de acción sin límite!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL SUPER PACK ESTRELLA

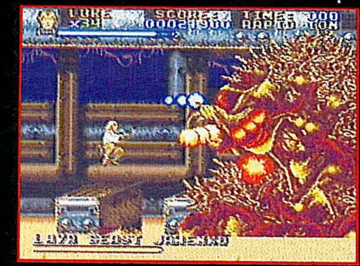
Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack











ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



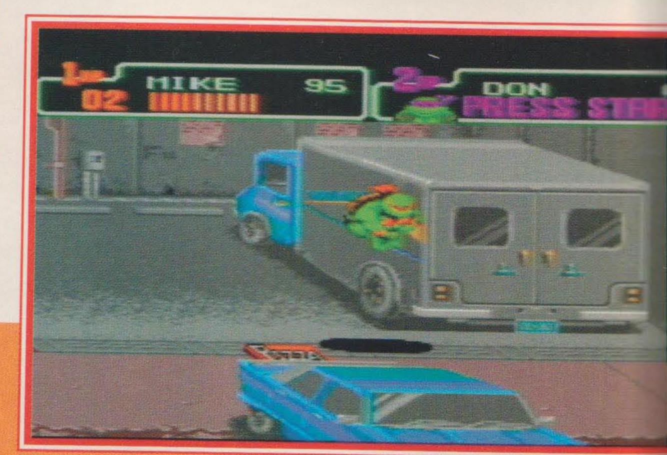
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

SUPER CONSOLAS

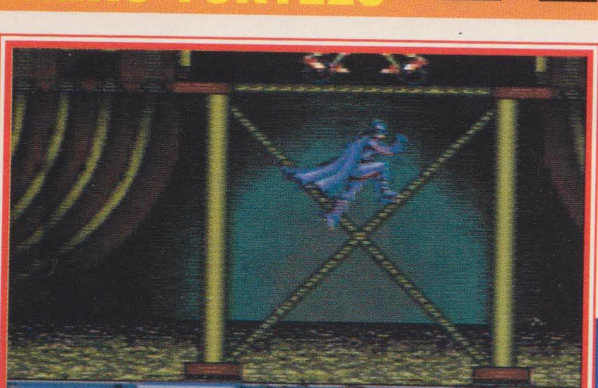
SUMARIO



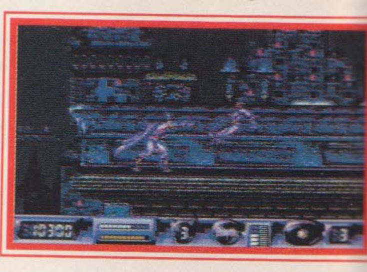

Estamos seguros que vas a alucinar tannto como con la propia película con este super juegazo para la Super Nintendo.

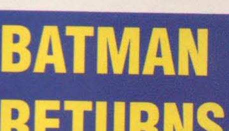
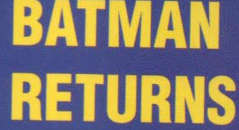


Por fin llega a la Mega Drive este sensacional arcade procedente de las máquinas recreativas que nos devuelve a nuestras pantallas a nuestras amigas las Tortugas Ninja.



Con una ambientación tan gótica y tenebrista como la pelicula de Tim Burton, el hombre murcielago visita nuestras páginas.

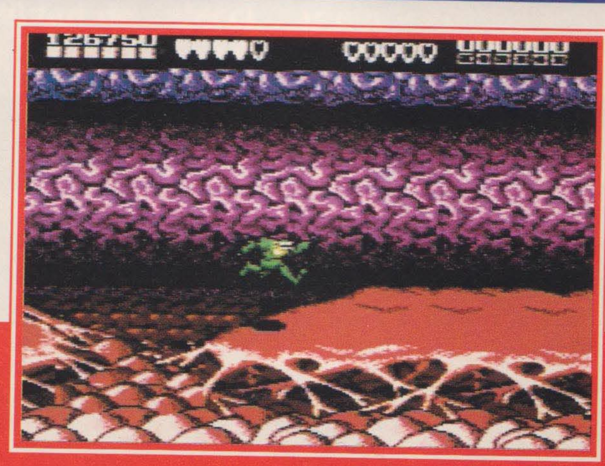




Preparate a quedarte con la boca abierta con nuestros mapas.







SECCIONES

Y veréis. En el número anterior comenzamos con el RISKY WOODS y no sabemos qué hacer ya con tanto dibujo, seguro que váis a alucinar cuando publiquemos los resultados, porque no sólo se trata de dibujar bien, sino de tener imaginación y echarle ganas al asunto y de eso, vosotros nuestros lectores, os lleváis la palma.

En vista de esta extraordinaria acogida, seguimos manos a la obra en la misma línea, y por eso, este mes le toca el turno a STAR WARS, un super lanzamiento de ERBE, que la verdad es una delicia de juego en todas sus versiones: Game Boy, Nes y Super Nintendo. Por eso tenéis dos artículos a fondo con las soluciones para las tres consolas y un concurso para ganar premios sabrosones.

LAS TORTUGAS NINJA y BATMAN RETURNS son los platos fuertes de SEGA y unos juegazos. Pocas veces se han visto unos movimientos y unos gráficos de esa calidad.

Cierran nuestro repoker de ases dos lujos de juegos: PRINCE OF PERSIA y BATTLETOADS. Hasta pronto..

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Jose Luis Sanz, Felix J. Físico Vara, Saul Braceras, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz, Victoriano Briasco (Ilustraciones)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Juan Carlos Fernandez del Pino
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz, Ana Pérez Ferreiro

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1 ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Iglesias S.A. Amorós, 9. Madrid.
Imprime Color Press S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

Depósito legal: M- 38.555-1992
Printed in Spain III 93
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

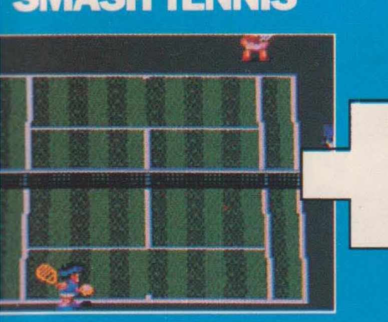


SMASH TENNIS

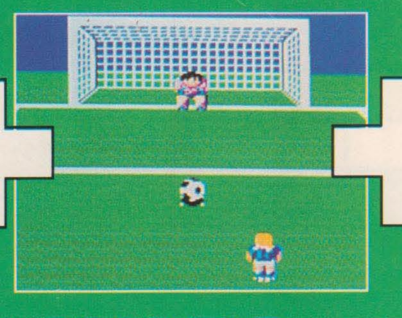


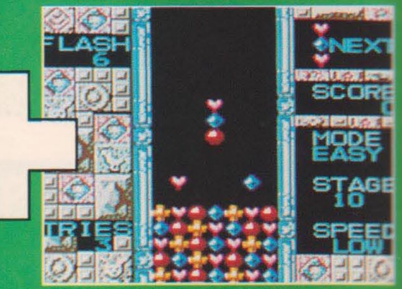


COLUMNS II









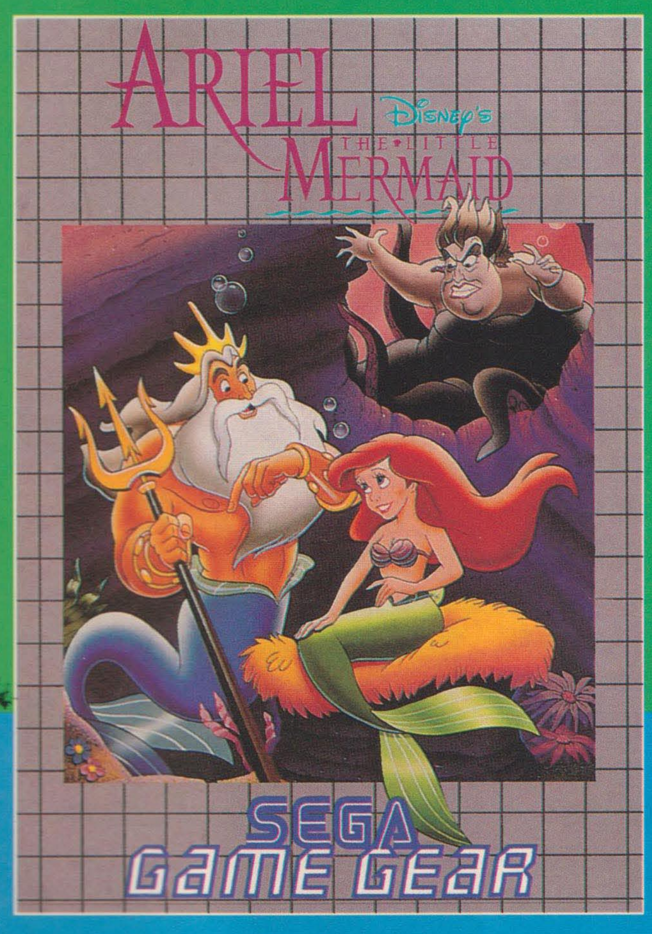
...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

nróllate con la portátil color más
uapa de su clase y sal con ella
ara pasártelo en grande.
l nuevo pack de GAME GEAR
rae cuatro juegos de lujo con los
ue repartir raquetazos, acelerar al
náximo, marcar goles por la escua-
ra y demostrar tu habilidad...
lo te quedes a dos velas... y sal con
a más guapa, al precio más guay.

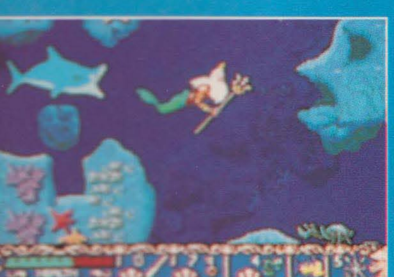


GAME GEAR

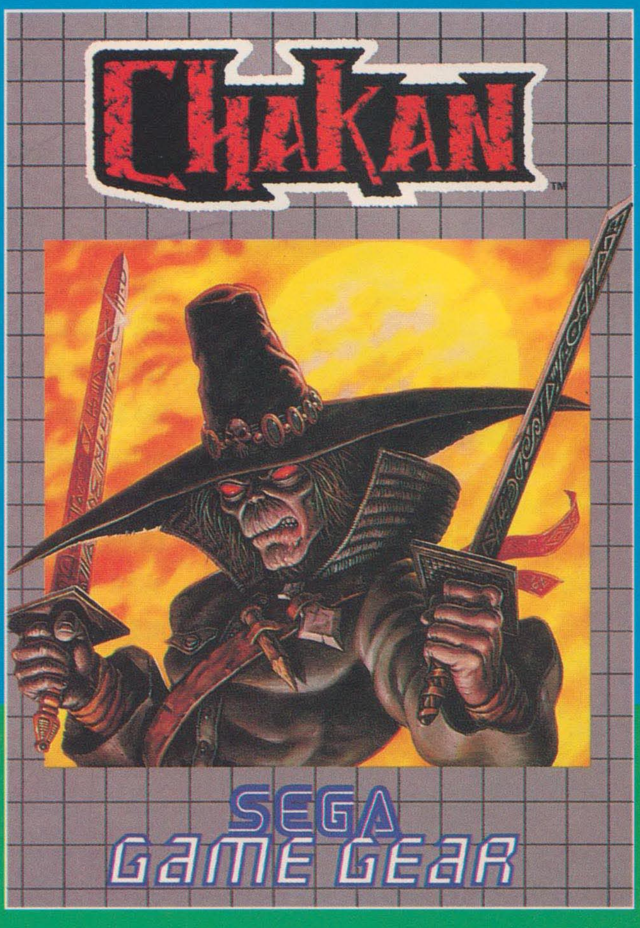
Los MAS GUAPOS Van CONTIGO



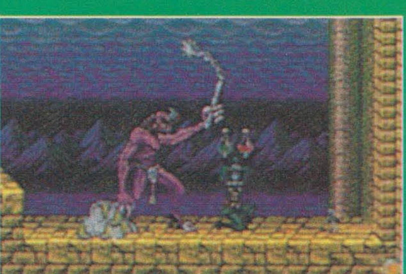


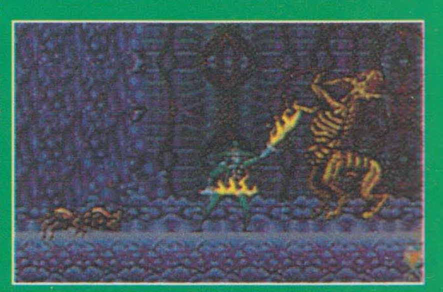


Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

MEGA DRIVE.
SEGA.

Este juego, que ya apareció para Super Nintendo no hace mucho, ha sido ahora versionado para la consola de 16 bits de Sega. Para los que no lo recordéis, Krusty es el payaso favorito de Bart Simpson. Krusty está en un grave aprieto porque su parque de atracciones ha sido invadido por ratas y otros bichitos. Si el payaso no quiere arruinarse deberá suprimirlos de su querido parque.

El juego posee un número de pantallas desorbitado, 60 niveles ni más ni menos, recorriendo la montaña rusa, la casa del terror con enemigos camuflados de muñecas bonitas, etc.Bart, Homer y Sideshow también estarán presentes en la aventura para ayudar a Krusty. Sólo faltas tú.



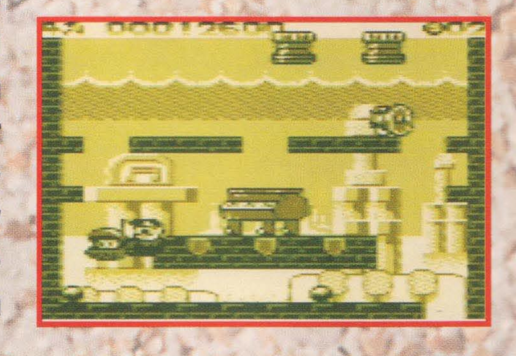
PARASOL STARS (RAINBOW ISLANDS 2)

GAME BOY.
ERBE.

¿Recordáis 'Rainbow Islands'? ¿No? Pues era uno de esos juegos de idea original y desarrollo adictivo, capaz de entretenernos durante horas y horas.



Pues bien, ahora llega la segunda parte 'Parasol Stars', dispuesta a romper con el dicho de 'segundas partes nunca fueron buenas'.



La historia es simple como en todo este tipo de juegos. Nuestro héroe Bub, estaba tan tranquilo cuando un día apareció el malo de la aventura, el loco Chaostikan con su corte de monstruos estrafalarios, montando un buen lío.

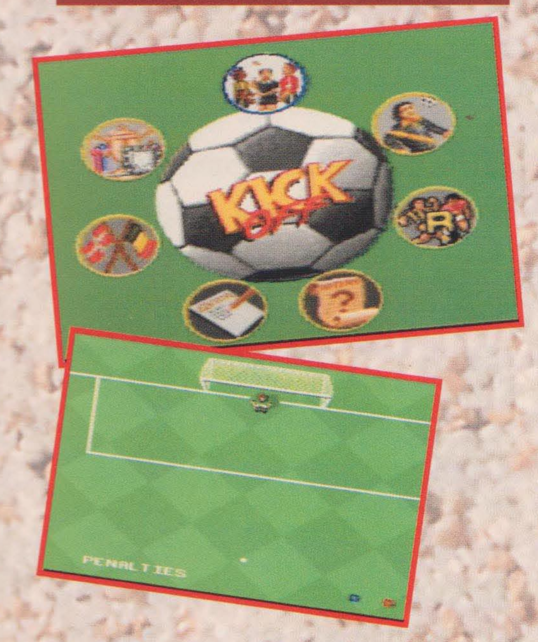
La única arma que tiene Bub para defenderse de Chaostikan es El Parasol Mágico, nada de lásers ni armas definitivas, simples paragüas con simpáticos y variados efectos.

Así que ya sabes, si te gustan los juegos de idea simple y desarrollo muy divertido, no dudes ni por un momento que este está hecho para tí. ¡Ah! ¡Y se puede jugar a dos jugadores con Game Link!

KICK OFF

SUPER NINTENDO.

SYSTEM 4.



El juego de fútbol más popular de todos los tiempos llega ahora a la Super Nintendo. Después de haber pasado por las máquinas recreativas, los ordenadores personales más populares como el Amiga, ahora llega a nuestra consola de 16 bits de Nintendo. Seguro que a estas alturas habréis visto el 'Kick off' en algún sitio y sabréis cómo es. De todos modos, como siempre hay alguien que anda despistado, lo mejor será que digamos algún dato de este super cartucho.

Para empezar, la perspectiva es vista desde arriba y, lógicamente, tan solo se ve una pequeña porción del campo en el que jugamos, la pantalla se va desplazando a medida que nuestros jugadores van avanzando.

El repertorio de posibles jugadas es muy amplio con pases, tiros de faltas, cabezazos, diferentes alineaciones, etc. Vamos, que seguro que no va a defraudar a los amantes del fútbol y de los juegos deportivos.

ROLLING THUNDER 2

MEGA DRIVE.

SEGA.

Así a simple vista el 'look' (aspecto para los que no controléis demasiado el inglés) recuerda mucho a la estética de las películas de James Bond: chicas guapas, malos malísimos, organizaciones terroristas temibles, moderna tecnología, etc.

Nuestra misión en un principio no es muy complicada; si en las películas de Bond había que derrotar a la organización terrorista Spectra, en este juego su homónima se llama Geldra, y por supuesto, también pretende hacerse con el control del globo terráqueo utilizando las peores artes conocidas: soborno, extorsión y chantaje. Tú eres el encargado de impedírselo y para ello tendrás a tu disposición las armas ligeras más sofisticadas y un excelente equipo de asalto.

El juego se puede jugar a dos jugadores, y se maneja a dos agentes secretos, chico y chica para que nadie diga que existe la discriminación 'consoleril'.

BLASTER MASTER JR

GAME BOY.

SPACO.



'Blaster Master' es una adaptación del juego de Nintendo que lleva el mismo nombre. Tiene nada más y nada menos que nueve niveles de laberintos que debes recorrer hasta encontrar al guardián de final de fase para pasar a otra fase.

La historia es algo así como que la tierra ha sido invadida por la radioactividad y el perverso jefe Plutonium se está haciendo con el control. Tu objetivo como 'Blaster Master Jr'. es encontrarle y destruirle y, por el camino, ir limpiando la tierra de residuos radioactivos.

El juego es un arcade, sólo que ambientado en laberintos, con todas las características deestos juegos: montones de objetos útiles, varios tipos de enemigos con estrategias distintas, etc.

Como muchos de los juegos para la Game Boy, se puede jugar a dos jugadores a través del cable Game Link, para multiplicar el poder ofensivo por dos.

SUPER TURRICAN

NINTENDO.

SYSTEM 4.

De clásicos va la cosa, porque 'Turrican' es otro de esos títulos que se pierden en los orígenes de los tiempos de los ordenadores y las consolas.

La acción se desarrolla en las imaginarias tierras de Landoria. Una tierra dominada por máquinas destinada a exterminar a sus pobladores humanos a menos que un joven guerrero, Turrican se revele contra el sistema y consiga devolver a las máquinas a su sitio, la chatarrería.



'Turrican' es un arcade de tomo y lomo en el que hay montones de items para mejorar el armamento, la velocidad y el poder destructivo.

El sistema de control es extremádamente sencillo y con pocos movimientos tenemos acceso a un buen número de acciones. Así que no tienes excusa, a menos,claro esta, que no sepas manejarlo.

SUNSET RIDERS

MEGA DRIVE.

SEGA.

Los jinetes del atardecer cabalgan en nuestra MegaDrive y con ellos, la popular firma japonesa de videojuegos Konami hace su aparición en la consola de 16 bits de Sega.

El juego está ambientado en el legendario oeste y es un arcade de los más clásicos. La acción se desarrolla de forma horizontal y manejamos a un pistolero bastante habilidoso. Hay varias fases con objetivos muy similares, matar a un pistolero determinado y rescatar una chica. Así de fácil. Es lo que ocurre con la mayoría de los juegos de Konami, que el objetivo es muy simple pero el desarrollo es tremendamente divertido. Se pueden coger iconos de disparo rápido, para tener dos pistolas y doble poder de fuego, etc.

Además, hay varias modalidades de juego, simple, a dos jugadores, duelo uno contra otro, vamos, que es imposible aburrirse. Bien por Konami y bienvenidos al universo Sega de juegos.





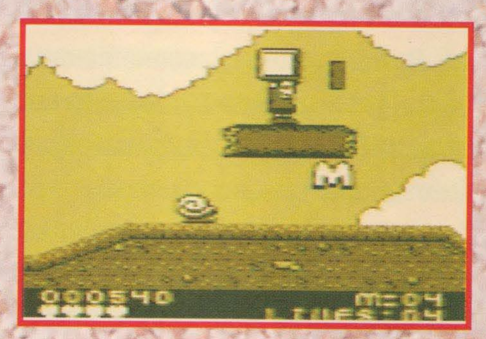
MCDONALDLAND

GAME BOY.

ERBE.

Cuando este juego llegó a la redacción esperábamos encontrarnos un vale por una hamburguesa de regalo en el interrior. Bromas aparte, el hecho de que el juego lleve el nombre de una popular cadena de hamburgueserías puede de llevar un poco a engaño. No hay porque alarmarse. 'MacDonaldLand' es el país de las hamburguesas, donde el malvado Ladrón de hamburguesas ha hecho estragos.

Los M.C. Kids se han puesto manos a la obra, y si como de dos héroes se tratara, han decicido recuperar sus hamburguesas una a una.





El estilo de juego es similar al del Super Mario Land, con scroll horizontal y montones de pantallas y niveles que acabar. Además, la acción va a ser compartida, porque si tienes un cable Game Link y un amigo con Game Boy y el mismo juego, podrás echar una partidita a dobles, guardándoos las espaldas mutuamente. Diversión por partida doble.

BATTLE CLASH

SUPER NINTENDO.
ERBE.



Como ya os dijimos en el reportaje del 'Super Nintendo Scoope' hace algún que otro número, los responsables del 'aparatito'se comprometieron a publicar periódicamente juegos para este periférico. Pues bien, la promesa comienza a cumplirse. 'Battle Clash' es el primer juego de lo que va a ser una serie de cartuchos para el 'Scoope'.



Sus autores deben pensado que para ser el primer juego, lo mejor es ir a lo seguro, y eso es precisamente lo que han hecho, asegurar su triunfo. ¿Cómo? Muy fácil, con un juego de acción, de lucha a tope como el mismísimo 'Street Fighter' pero con bazooka al hombro.

Y es que si el Scoope, estaba diseñado para el futuro, en este caso la acción se desarrollará en el siglo XXI en el Battle Game, donde deberás luchar contra los expertos guerreros STS. Diversión exclusiva para los afortunados poseedores del Super Nintendo Scoope.

HOME ALONE

MASTER SYSTEM.
SEGA.

Una de las películas más taquilleras del año pasado tiene su continuación en la consola Master System. Cuando se ha estrenado hace poco en nuestro país la segunda parte de la película original, aparece casi simultáneamente el juego.

Kevin se ha quedado solito en casa y dos ladrones están merodeando su casa.



Cuando entren, Kevin se defenderá con uñas y dientes de ellos, empleando armamento casero, un lanza bolas de nieve o una máquina de flash.

Así que ya sabes, vas a tener que utilizar toda tu astucia para conseguir que tu casa siga intacta a pesar de los contínuos ataques de los ladrones.

Si habéis visto la película, seguro que más de uno estará dudando de quien corre más peligro, si Kevin o los ladrones. Y si no, al tiempo o, mejor dicho, al juego.

STREETS OF RAGE 2

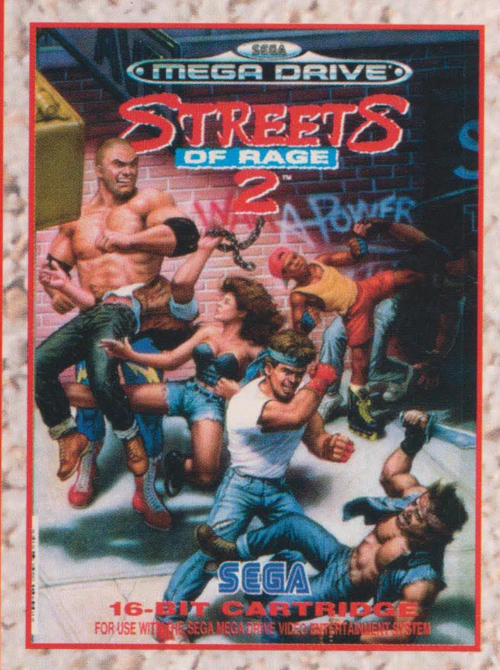
MEGA DRIVE.
SEGA



A buen seguro que es uno de los juegos más esperados de este nuevo año que comienza. Todos sabemos con lo que nos vamos a encontrar en esta segunda parte de Street of Rage. Peleas callejeras y tipos duros, musculosos y barriobajeros.

Axel y Blaze vuelven a la carga con nuevos aliados: Skate, un joven de color que utiliza su monopatín para rebanar el pescuezo de sus enemigos y Max Trueno,un luchador nato.

El objetivo del juego es muy simple, eliminar el crimen de la ciu-

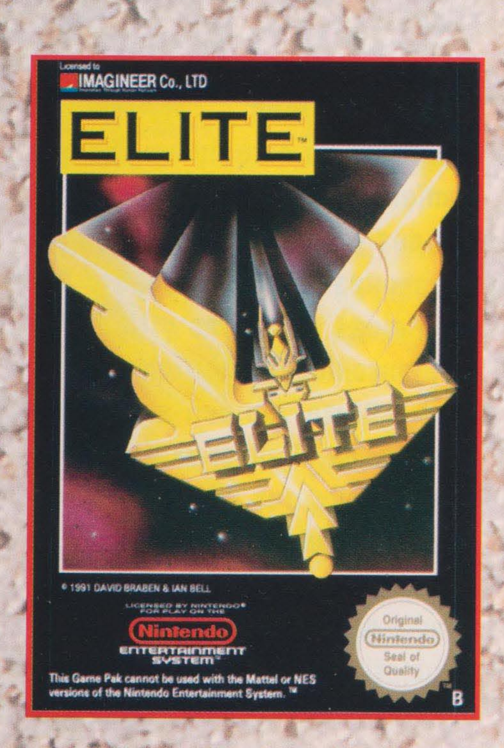


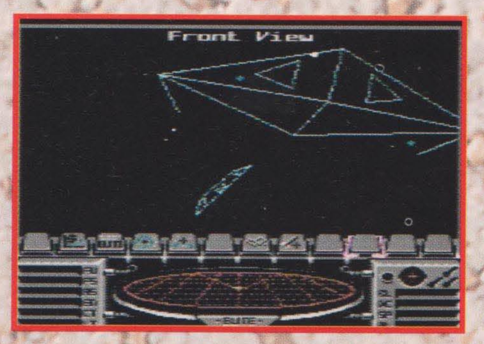
dad. Como véis, han cambiado pocas cosas, el mismo espíritu de lucha, otra ciudad, los mismos personajes y esperemos que la misma diversión para todos.

ELITE

NINTENDO.
SYSTEM 4

Uno de los juegos más clásicos de todos los tiempos para los ordenadores personales hace su aparición en la consola Nintendo esta vez de la mano de System 4, quie-





nes apuestan fuerte por el mercado de los juegos para consolas.
'Elite' es un juego de élite que pertenece al género de juegos tridimensionales.
Deberás pilotar una nave interestelar Cobra MkII, y tu objetivo es viajar por el espacio realizando comercio entre planetas e impidiendo que los piratas destruyan nuestra nave.
Todas las naves tienen forma geométrica y características muy diferenciadas entre sí, entre éstas, hay que destacar la capacidad hiperespacial para alcanzar velocidades vertiginosas por encima de la luz.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

MEGA DRIVE.
SEGA.

Muchos son los seguidores de las Tortugas Ninja de Bandai. No es de extrañar, tras dos películas, varias series de dibujos animados y montones de figuritas con las caras de Donattello y sus amigos, es lógico que sean unos personajes queridos por todos, en especial por los más pequeños.
El juego ya apareció para Nintendo y Super Nintendo, teniendo una excelente acogida. Ahora le ha



tocado el turno a la MegaDrive y seguro que también aquí va a ser un éxito.
De momento, sólo os podemos decir que tiene todos los ingredientes para ser un buen juego, artes marciales, muchas fases, espectáculo garantizado con las evoluciones de nuestras amigas tortugas, gráficos de gran calidad y sonido a la altura de tan elevadas circunstancias. Un cóctel explosivo para un juego explosivo.

PHANTON AIR MISION

NINTENDO
ERBE.





En vista del éxito que obtuvo la versión de Game Boy de este juego sus autores se han decidido a trasladarlo a la Nintendo y este mes ha aterrizado en nuestra redacción (nunca mejor dicho lo de aterrizado).

Como ya os habréis imaginado, se trata de un simulador de vuelo. La acción parte desde un portaaviones desde el que tenemos que despegar (como el After Burner, ¿recordáis?). Una vez en el aire se tratará de cumplir una misión que será dirigida desde la base.

El piloto tiene acceso a un plano parcial de las sucesivas zonas que irá recorriendo para que la misión esté perfectamente documentada.

Como en todo simulador de vuelo de combate que se precie, no van a faltar los combates aire-aire con otros cazas enemigos, los ataques a posiciones de tierra y los combates mixtos.

Prepárate para la batalla del Golfo de Tonkin, en Vietnam.

PRINCE VALIANT

GAME BOY.

ERBE.



La popular serie de dibujos animados que actualmente triunfa los domingos en la primera cadena de televisión, tiene ahora su correspondiente versión en Game Boy.

El Príncipe Valiente debe luchar para restablecer el reino de las fuerzas del bien en la edad media. Los reinos de la luz y las tinieblas están enfrentados y el joven Príncipe debe elegir un ejército para comenzar la batalla.



El juego dispone de varias modalidades y se puede variar el porcentaje de acción deseado, desde muy elevado siendo casi un arcade hasta muy poca dejándolo en un juego de tablero. También se puede jugar contra otro jugador a través del Game Link, eligiendo cada uno un ejército diferente.

Como véis, el número de opciones es lo suficiéntemente elevado como para no defraudar a nadie, seguro que a tí tampoco.

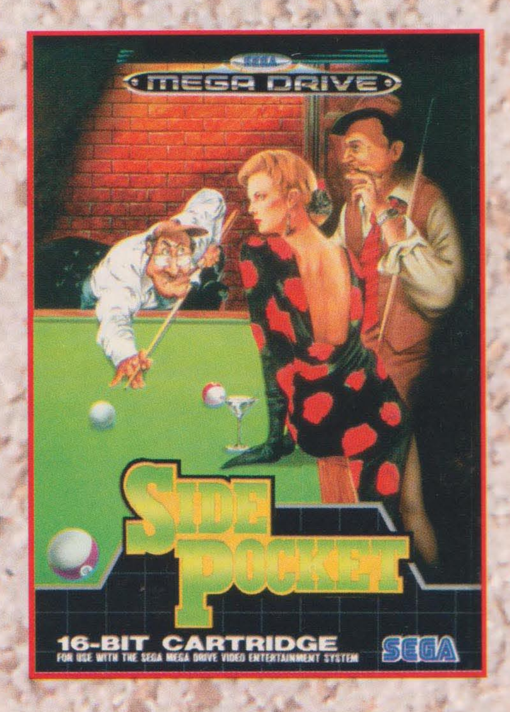
SIDE POCKET

MEGA DRIVE.

SEGA.

Otro juego que se sale de lo corriente (por fortuna). El billar es uno de los juegos de mesa más extendidos por todo el mundo. Ahora Sega nos brinda la oportunidad de disfrutar de este deporte de salón sin movernos de delante del televisor. La perspectiva está vista desde arriba y el programa muestra las posibles trayectorias de la bola antes de tirar.

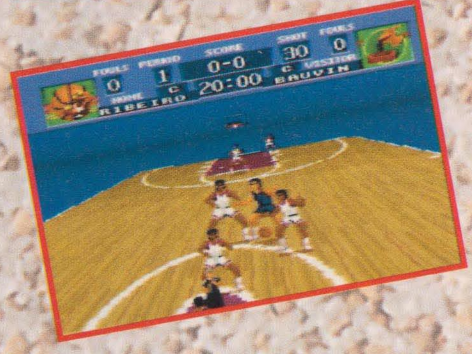
Seguro que más de uno le esconde la revista a su padre para que no vea este juego, porque de lo contrario es muy probable que no volvamos a ver nuestra consola durante unos días. Es imposible resistirse a la tentación de jugar al billar sabiendo que es imposible romper el tapete ni sacar una bola de la mesa de billar. ¿Te atreves a intentarlo?



WORLD LEAGUE BASKETBALL

SUPER NINTENDO.
ERBE.

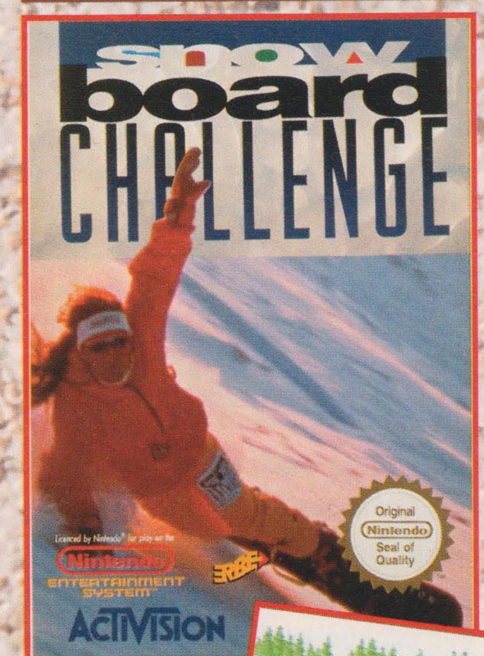




¡Ya era hora! Pues sí, ya era hora de que apareciera un juego de baloncesto para la Super Nintendo porque los aficionados a los juegos deportivos lo estaban pidiendo a gritos desde hace un tiempo. La espera ha merecido la pena porque este basket es uno de los mejores juegos que hemos visto jamás. Para empezar, sus programadores han utilizado el fabuloso chip gráfico MD-7 de la Super Nintendo que, como todos deberíais saber, está especialmente diseñado para tratar gráficos en tres dimensiones. La perspectiva es de lo más realista, como si fuera una cámara de televisión la que en todo momento sigue la acción del juego desde el angulo óptimo. Por si fuera poco, la jugabilidad y las posibilidades de este cartucho garantizan horas y horas de diversión. Bienvenido sea.

SNOW BOARD CHALLENGE

NINTENDO.
ERBE.



¡Lástima de vacaciones de navidad! Mientras que alguno de los miembros de esta redacción tuvo la suerte de irse a lejanas tierras a esquiar, otros nos quedamos aquí solitos. Seguro que si hubiéramos tenido este juego por entonces las navidades hubieran sido mucho más divertidas.

'Snow Board Challenge' es un juego que mezcla el esquí, el surf y el skate, un complejo deporte de invierno super-divertido, vamos. Montado en tu tabla de surf te deslizarás sobre pistas verticales repletas de nieve. Hay cinco desafíos para cumplir repartidos entre 18 niveles. Si consigues terminar todos los niveles podrás conseguir el codiciado trofeo de la Copa del Mundo Snowboard.

Nuestro esquiador puede realizar un buen número de opciones y trucos como saltos de varios tipos, incluso acrobáticos, giros, cuclillas para pasar por debajo de obstáculos, etc. Lo importante es que todos los movimientos que ejecutemos sirvan para divertirnos y seguir adelante en nuestro propósito: ser los mejores.

BEST OF THE BEST

SUPER NINTENDO. GAME BOY.
ERBE.

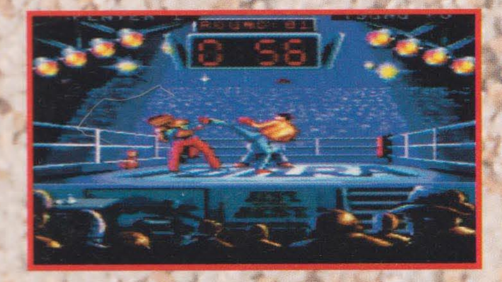
No podía faltar en la programación de este mes un juego de lucha. 'Best of the Best' es su título, y desde luego, no sabemos si será el mejor de los mejores juegos de Karate que ha habido para Game Boy, pero lo que si es seguro es que sus autores, la compañía francesa Loricels, tiene una reputación lo suficientemente buena como para que el juego sea un bombazo.

La verdad es que la cáratula recuerda un montonazo a una de las escenas más famosas de la película 'KickBoxer', interpretada por Jean Claude Van-Damm.

Seguro que los responsables de marketing de Loricels también se

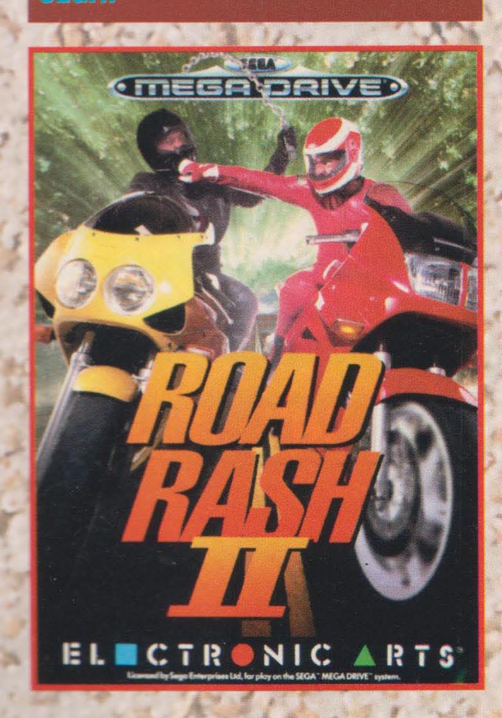


han dado cuenta del detalle, y es que no sólo hace falta un buen juego, sino también una buena carátula.



ROAD RASH II

MEGA DRIVE.
SEGA.



En esta ocasión la acción se desarrolla en una o dos fantásticas motocicletas a la vez y no hay reglas que valgan, lo importante es ganar. ¿Ganar el que? Pues una carrera a toda velocidad por los diferentes estados USA.
Los escenarios son totalmente innovadores e incorporan detalles tales como cruces, desvíos, pasos a nivel, y todos aquellos factores capaces de hacer que el juego no sea en absoluto monótono.
Por si fuera poco, para darle mayor emoción al asunto el juego te permite coger armas como cadenas o porras, para derribar a nuestros oponentes cuando estemos a su altura. Se puede jugar a dos jugadores de forma simultánea.
Algunas motos entre las que es posible elegir incorporan características especiales como la posibilidad de realizar pequeños vuelos para salir de situaciones embarazosas. ¡Ay, motos de mi vida!

PGA TOUR GOLF

SUPER NINTENDO
DRO SOFT.

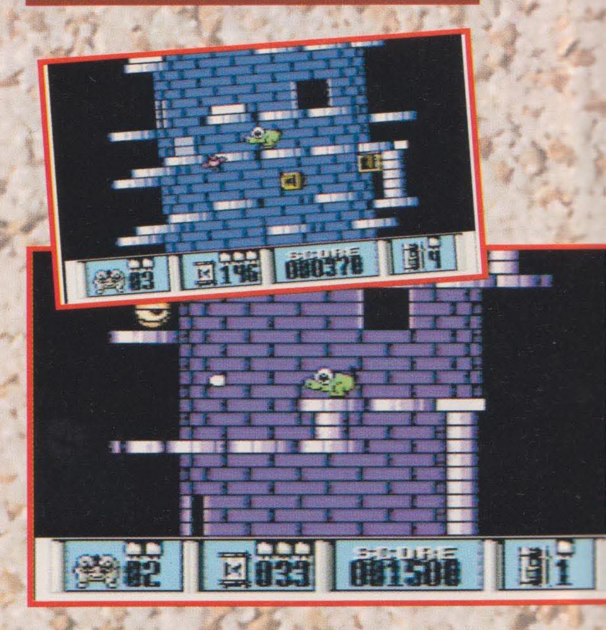
Como ya habréis adivinado se trata de un nuevo juego de Golf. El golf es un deporte no excesivamente mayoritario, y más bien un tanto elitista. Esto quizás sea debido al precio elevado del equipamiento y el uso del campo. Por todo esto, un juego de Golf es bienvenido allá donde sea la consola, porque por el módico precio de un cartucho de Super Nintendo, tienes a tu alcance un deporte de élite, reproducido con toda la fidelidad posible que se pueda conseguir en una consola. Campos en tres dimensiones, acercamientos y alejamientos, diferentes palos, condiciones meteorológicas con viento variable, etc.
Y lo más importante de todo, el único juego que reproduce exactamente el circuito de juego del PGA Tour.



Como era de esperar, el juego está hecho en Mode 7, el modo tridimensional de la Super Nintendo.
En el cartucho, se han incluido también un sistema de baterías internas para guardar las puntuaciones, datos de los jugadores, estado actual del torneo PGA, etc.

CASTELIAN

NINTENDO
SPACO.



Hay juegos que destacan por sus gráficos, otros por su música y otros por su idea. 'Castelian' pertenece a este tercer grupo. Sus creadores lo hicieron hace mucho, pero que mucho tiempo para ordenadores de 8 bits, (se llamaba 'Nebulus') y ahora los señores de Storm han conseguido la licencia para la Nintendo. Así que por fin nos llega el juego para gozo y disfrute de todo el personal.
Hay ocho torres de castillos diferentes y el objetivo es llegar a lo más alto, para, una vez allí, activar los detonadores que destruyen las torres para siempre. Obvia-

mente, las torres representan bases alienígenas.

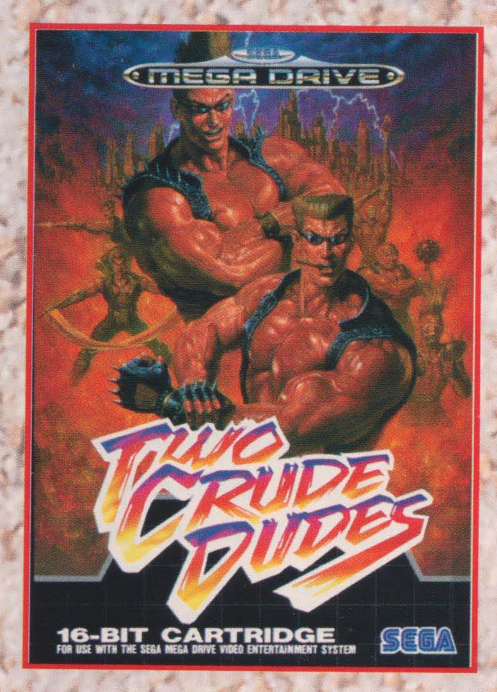
La perspectiva del juego es absolutamente original, ya que mientras vas subiendo por las torres estas van girando en un sentido o en otro, permaneciendo el personaje en la parte central de la pantalla.

En nuestra ascensión tropezaremos con montones de enemigos que tratarán por todos los medios de dificultar nuestra tarea.

Seguro que si juegas una vez no te puedes resistir al encanto, así que piénsatelo dos veces.

TWO CRUDE DUDES

MEGA DRIVE
SEGA.



¿Dónde está la duda? En ningún lado. 'Dude' en inglés tiene varios significados y ninguno de ellos se puede traducir como 'duda'. En este caso la traducción sería algo así como 'Dos tipos duros'. La verdad es que aunque no hubiéramos mirado el diccionario no hubiera sido difícil de imaginar tan sólo mirando la carátula del juego. ¿Habéis visto que músculos? Como el juego sea igual de impactante que la carátula no cabe duda de que será un exitazo.

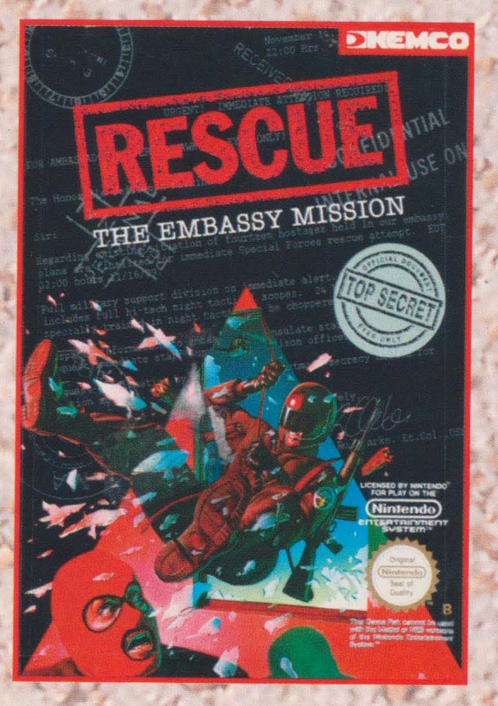
De momento os podemos adelantar que los personajes y sus movimientos están realizados a la perfección.

La acción se situa en Nueva York, 20 años después de una gran guerra nuclear. Un científico loco creador de una raza mutante trata de hacerse con el control y es posible que lo consiga a menos que le detengan los protagonistas.

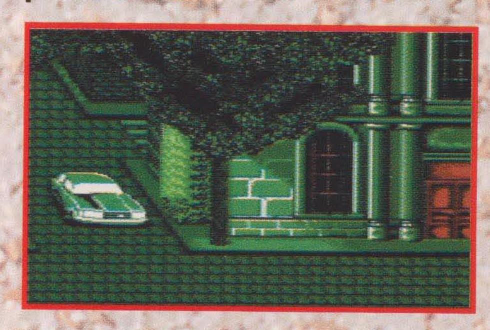
RESCUE, THE EMBASSY MISSION

NINTENDO.
SPACO.

Este juego nos suena... El caso es que ¡claro! ¡Si había uno en ordenador que era fenomenal y se llamaba 'Hostages'! La trama nos contaba que un grupo de terroristas se había adueñado de una embajada y tú eras el jefe del grupo



de asalto encargado de liberarla. Para ello dispones de todos los planos de la embajada, un grupo de rescate, los mejores francotiradores de los equipos especiales, y unas ganas tremendas de pasártelo bien.



El juego es una mezcla de arcade y programa de estrategia porque el emplazamiento de tus francotiradores va a ser vital para el desarrollo de la misión, además de tu pericia a la hora de guiar a los equipos de rescate en el interior del edificio. De tí depende.

ANOTHER WORLD

SUPER NINTENDO.
ERBE.



Uno de los mejores juegos de todos los tiempos hace su aparición para la Super Nintendo. La historia es la siguiente: un científico sufre un accidente al realizar un experimento nuclear con aceleradores de partículas y el resultado es que es trasladado a otra dimensión. En ella, se encontrará con un nuevo mundo en el que

tendrá que sobrevivir. Ataques hostiles y criaturas extrañas pueblan los parajes en los que se hallará en el juego. El objetivo es muy simple, sobrevivir y regresar...

Los gráficos son una verdadera maravilla porque han sido desarrollados vectorialmente, y lo más espectacular de todo es que las tomas son casi cinematográficas, siempre desde el plano más vistoso.

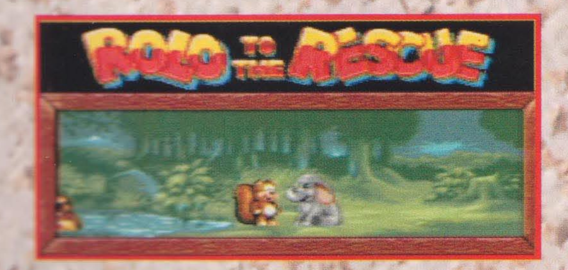


Poco más se puede decir, sólo que algo esta a punto de suceder en tu consola, algo grande...

ROLO TO THE RESCUE

MEGA DRIVE.

SEGA.



Rolo es un elefantito que fue arrancado de las manos de su mamá cuando era muy pequeño y fue a parar a un circo donde se le obligó a aprender todo tipo de trucos. Ahora ha escapado y quiere regresar a su hogar. De todas formas y a pesar de las ganas de volver a ver a su familia, Rolo es consciente de que otros animales se quedan encerrados en las jaulas del circo y debe liberarlos. Para ello, debe conseguir las llaves de las jaulas que guarda en su poder el domador Mc Smiley. También debe conseguir los trozos del mapa que le lleve de vuelta a casa. 'Rolo the rescue' está en la línea de juegos como 'James Pond' tanto en gráficos como en el desarrollo del juego. Los personajes son coloristas, disneianos, simpáticos y con personalidad propia. La música es divertida y ambienta a la perfección cada una de las cuatro fases del juego. En fin, de vez en cuando nos llevamos una alegría con juegos tan bien hechos como este, que además de poseer un desarrollo original, esta muy bien hecho.

TERMINATOR 2, THE ARCADE GAME

GAME BOY

ERBE.



No problemo consolega. Si ya estabas 'mosca' porque este super juego no llegaba a tu Game Boy, todo arreglado. Este mes sale un juego al mercado que a buen seguro se saldrá en el número de ventas. 'Terminator 2, The Arcade Game' es la versión de máquinas recreativas del juego de la película.

El estilo es muy similar al archiconocido Operation Wolf. La perspectiva es frontal y los enemigos vienen a nosotros en primer plano.

Se trata de revivir todas las fases de la película: la huida en el camión, la pelea en la fábrica,etc.



Seguro que más de uno ya tenía ganas de enfrentarse con el mismísimo Terminator 1000, pues bien, esta es la vuestra.

PREDATOR 2

MASTER SYSTEM

SEGA.



También hay buenos arcades este mes para la Master System. 'Predator 2' es uno de ellos. La historia es la misma que la de la película. Un alienígena agresivo y despiadado se ha visto obligado a

quedarse en la tierra al estrellarse su nave espacial. En la primera parte la nave se estrellaba en la selva amazónica y en esta segunda en el centro de Nueva York.

La única esperanza de la ciudad es el teniente Hurrigan, quien cree fervientemente en la existencia de un ser de otro planeta con extraordinarios poderes. Tu misión será salvar a la gente inocente de la doble amenaza del extraterrestre y de las bandas de traficantes de drogas que asolan la ciudad.

El objetivo final es encontrar a 'Predator', que se encuentra escondido en los rincones más sórdidos de la ciudad.

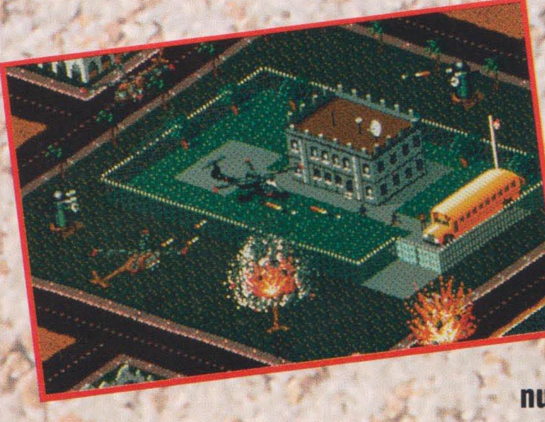
DESERT STRIKE, RETURN TO HE GULF

SUPER NINTENDO

DRO SOFT

La pasada guerra del Golfo trae sus secuelas en nuestras consolas, (positivas afortunadamente). Se trata de un simulador de vuelo de un helicóptero AH-64 Apache. La perspectiva de visión del juego es isométrica y hay aproximadamente 30 misiones diferentes para cumplir, todas ellas inspiradas en el reciente conflicto y directamente relacionadas con él. Evitar las mareas negras, rescatar a los observadores oficiales de las Naciones Unidas.

Deberás utilizar los misiles Scud para defenderte de los misiles intercontinentales de cabeza nuclear. Para que la acción sea aún más real y variada hay varios medios que podrás utilizar además del helicóptero Apache como misiles sofisticados y armas de última tecnología.

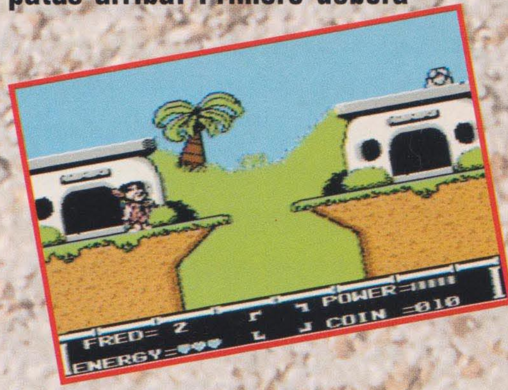


THE FLINTSTONES

NINTENDO

SPACO

Para el que no lo sepa por el nombre, este es el juego de los Picapiedra. Pedro Picapiedra vive tranquilo con su esposa Wilma y sus vecinos Pablo Mármol y Betty. Un buen día, un platillo volante aterriza en el jardín de su casa y se lleva consigo a Dino y a Hoppy. El autor de la fechoría es el Dr. Turner, un viajero del tiempo del siglo XXX, que ha regresado al pasado en busca de Dinosaurios. La misión de Pedro, será encontrar a su mascota Dino, aunque para ello tenga que ponerlo todo patas arriba. Primero deberá



encontrar a Gazoo, un extraterrestre amigo que le ayudará a buscar a Dino en el futuro.

Pedro cuenta con un poderoso garrote que le acompaña a todas partes, pues las cosas en la prehistoria no estaban como para andar desarmado por ahí. Además puede realizar un buen número de acciones como balancearse, trepar, etc. También hay un montón de items repartidos por el extenso mapa que ayudarán a nuestro amigo a mejorar sus condiciones físicas. Todos los ingredientes para pasarlo bien.



¡¡SERAS INVENCIBLE!!



***DISPONIBLE:**

SUPER NES
MEGADRIVE
NES
GAME BOY

Sólo imagina, vidas infinitas,energía ilimitada, potencia sin límite o fuel y armamento extra. Conviertete en invencible con el cartucho Action Replay para tu **CONSOLA**.



Es muy fácil de usar - introduce el código para el juego que estás utilizando y ya está. Ahora podras jugar hasta alcanzar niveles que ni siquiera sabías que existían.

PRO VERSION ACTION REPLAY tiene incluído un **GAME TRAINER** que te permitirá buscar tus propios trucos para todos tus juegos...
MAS ENERGIA, VIDAS, NIVELES...

TECHNO KID

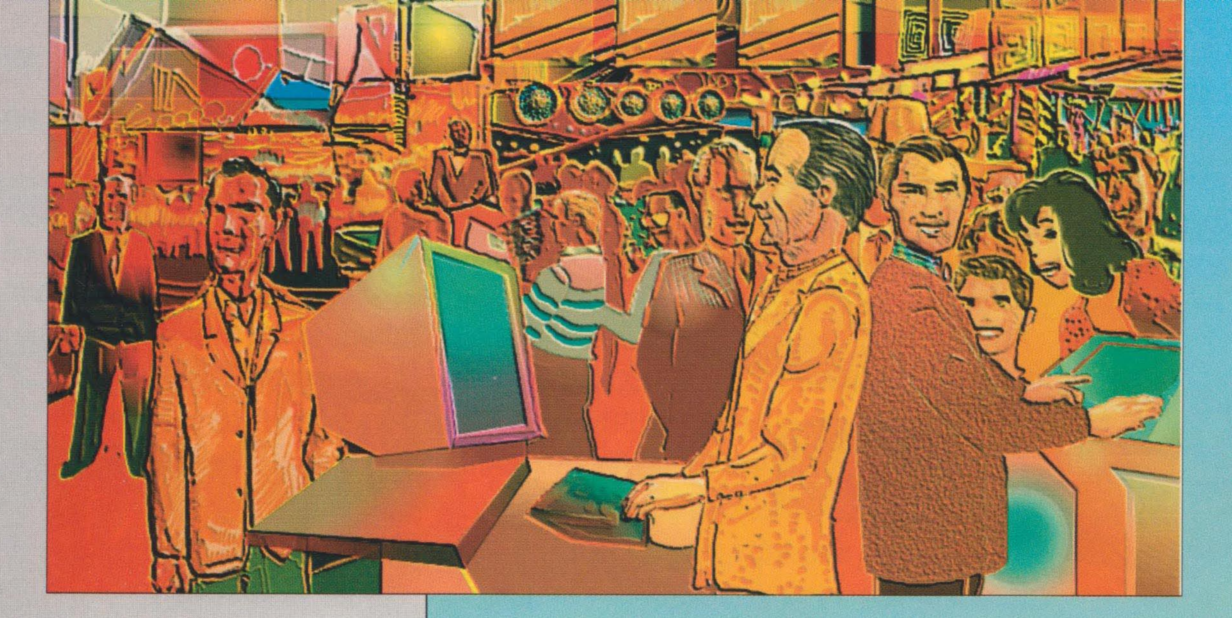
ACTION REPLAY NO ESTA DISEÑADO, MANUFACTURADO, DISTRIBUIDO O AVALADO POR NINTENDO Y SEGA



SUPER NES, NES, GAME BOY
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
OF AMERICA INC.
SEGA, MEGADRIVE IS TRADEMARKS
OF SEGA.



Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06



LO QU

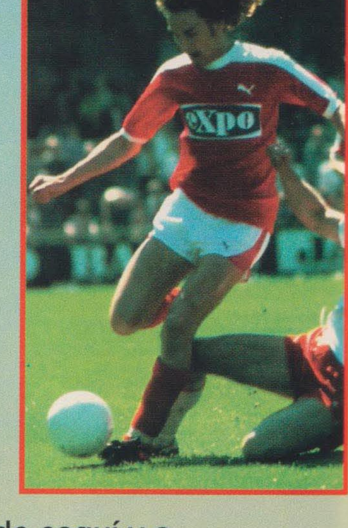


Con una oferta casi ilimitada de ilusión y juegos finalizamos nuestro alucinante paseo por la gran feria de Las Vegas, que ya comenzamos en nuestra anterior cita mensual. Si os quedastéis con la boca abierta ante la auténtica avalancha de novedades... pues no cerrarla, por que aquí vienen más.

ACCLAIM:
Los chicos de esta firma han festejado en grande en Oyster Bay, su ciudad, la subida de ventas, un 87%, en noviembre pasado en comparación con el mismo periodo del año 91. No nos debe llamar la atención esto, pues la oferta de Acclaim es muy buena y amplia, abarcando de hecho las siguientes máquinas de Sega: Game Gear y Megadrive, y para las Nintendo: Game Boy, Super Nes y Nes.
Y para la novedosa Mega CD tendremos títulos como "World Wrestling Federation", "Mortal Kombat" y "Alien".

"The Mortal Kombat" es un videojuego tipo arcade de primera calidad que te permite pelear por tu vida con siete competidores del más alto nivel, pero de entre todos sobresale Shang-Tsung que tiene una rara habilidad: la de convertirse en otros combatientes, como veis un "hueso duro de roer".

"The Incredible Crash Dummies" está basada en la línea de juguetes Tyco y su temática es delirante, donde lo importante es ganar dinero a través de los accidentes en los que te puedas ver inmiscuido. Además, bajarás por una rampa de esquí y a cuantos más palos golpeés más ganarás... ¡Ah!, me olvidaba, también hay un test de municiones, ¡imagínate!



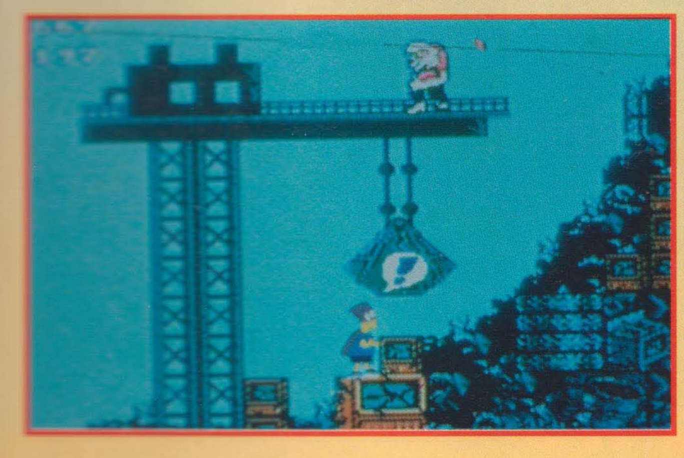
Solamente podrán disfrutar de "World Cup soccer" aquellos que tengan Super Nintendo y/o Megadrive.



S JUEGOS E HAN DE VENIR

Con este juego te enfrentarás a 32 naciones deseosas de participar en la gran liga y para darle un realismo muy real, donde dígas ¡Huy! ¡Huy! ¡Qué realista! Tienes scrolles verticales y horizontales. También cuentas con opciones como repetir las mejores jugadas.

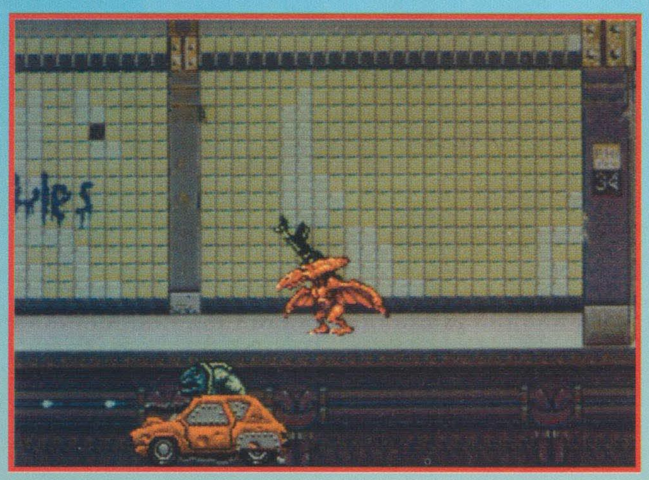
Sólo para los que tienen la NES, Acclaim ha preparado "The Simpson: Bartman Meets Radioactive Man". Así, que ayuda a nuestro amigo Bart que ha caido en la cuenta de que al hombre radioactivo le han quitado todos sus poderes y para salvarlo deberás pasar por sitios un tanto inhóspitos como el "Junkyard of Doom" una chatarrería mu'jodi'... y también viajar a través de 20.000 millas bajo la ¿tierra? Sí, sí, bajo la tierra. Aventura e imaginación no faltan, sólo falta que tú lo tengas a mano para disfrutar de este sensacional cartucho para nuestra queridísima NES.

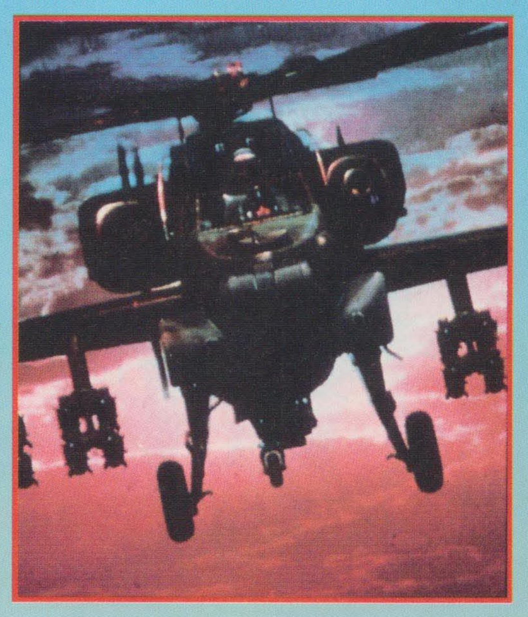




ACCOLADE: "Bubsy" es la gran apuesta de esta compañía para las dos grandes máquinas de Sega y Nintendo, y no podía ser menos, porque es un personaje que reune muchas de las claves del éxito, desde su aspecto hasta su caracter y nada mejor que las palabras de su productor, John Skeel, "¡Bubsy es un gato guay!" Se trata de un personaje inmerso en una megaventura con una animación al estilo norteamericano de dibujos animados, es decir como debe ser, también los efectos de sonido y la música están bien tratados. La aventura se llama "Claws Encounters of the Furred Kind" en una clara alusión sólamente en el título, a "Close Encounters on the Third Kind" la película de Spielberg, que entre nosotros se llamó "Encuentros en la Tercera Fase", pero aquí termina la semejanza.

Es una historia disparatada en donde Bubsy durante 16 niveles tendrá que evitar rocas, huevos, diversos proyectiles y peligros, pero





igual tienes doce niveles para vértelas con estos reptiles gigantescos, pero lo maravilloso de la tecnología actual es que todos ellos entran en un cartucho de la Mega Drive.

En cuanto a la Game Gear, Sega tiene pensado para los próximos meses unos apasionantes títulos de reconocido éxito en otras máquinas, como: "Chuck Rock", aquel cavernícola y su "mujercita", Ophelia, vuelven al ataque.

"Vampire - Master of Darkness" nos lleva hacia un duelo final con el mismísimo cond Drácula en Transilvania; por supuesto la cacería de vampiros está incluida. Para combatir a las fuerzas de las oscuridad tendrás un armamento muy diverso, que va desde espadas, bumerangs y pistolas hasta, no podía faltar, estacas de madera, etc. Y todo esto lo vivirás en oscuros pasadizos y viejas mazmorras, en síntesis: un horror de divertido.

Con "The land of Illusion" volvemos a la calma sin dejar de lado la diversión.

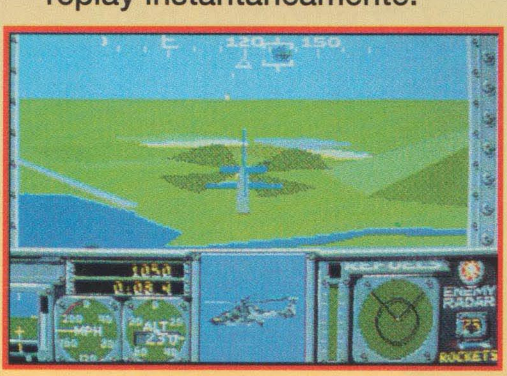
Basada en el gran éxito llamado "Castle of Illusion", Mickey Mouse se enfrenta a fantasmas y otros hechizos durante los 4 megas de "jugones" del cartucho.



TENGEN:

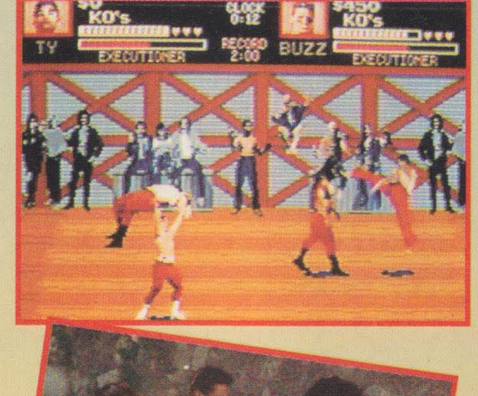
Con "Hard Drivin'" esta compañía pretende alcanzar un mercado del videojuego más ecónomico para el "jugón" de Sega Megadrive, pero sin olvidar la calidad.

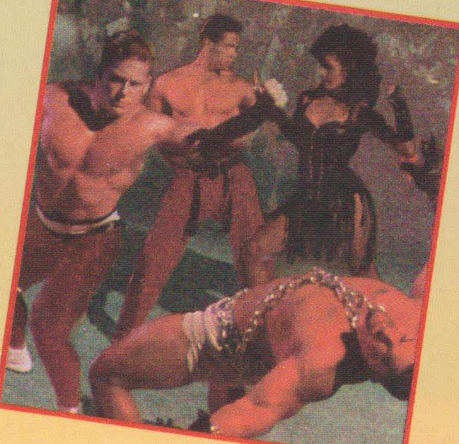
Con él te pondrás a mil por hora corriendo y hasta saltar por un puente o hacer un looping de 360°. Y en caso de accidente podrás verlo en replay instantáneamente.



"Steel Talons" te pone a los mandos de un super helicóptero de ataque con 12 megamisiones por delante. Es un simulador de gran calidad que te hará subir las pulsaciones cuando sientas que te atacan y tienes que denderte con rapidez y gran exactitud de movimientos.

Y para quienes gustan los arcades de patadas a granel, Tengen les ofrece un clásico, "Pit-fighter", en donde tu meta está clara: ganar el derecho de pelear con el Guerrero Enmascarado. ¿Te atreves?









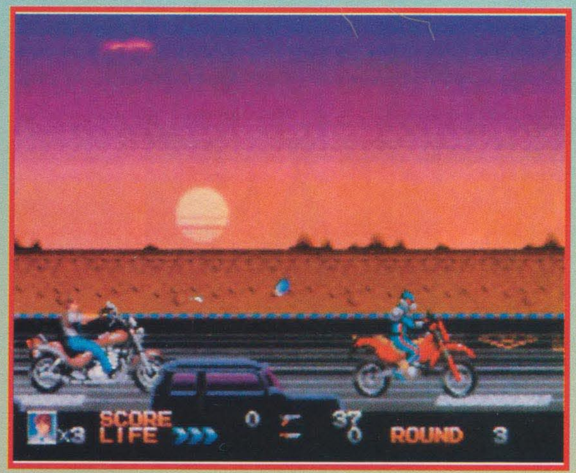


VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 ptas.

TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO



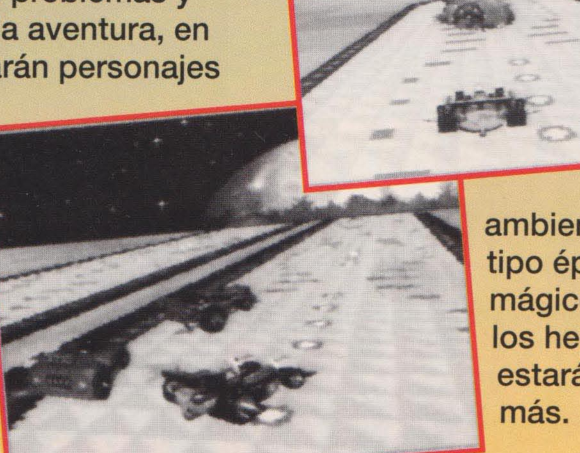
NAMCO:
Su gran estreno ha sido "Splatterhouse 3" para Mega Drive, el videojuego como era de esperar sigue la saga homónima. Nuevamente Rick se verá en apuros para salvar a su familia... así que, ¡a machacar se ha dicho! Con gráficos de gran resolución y realidad, te meterás en esta historia horripilante.



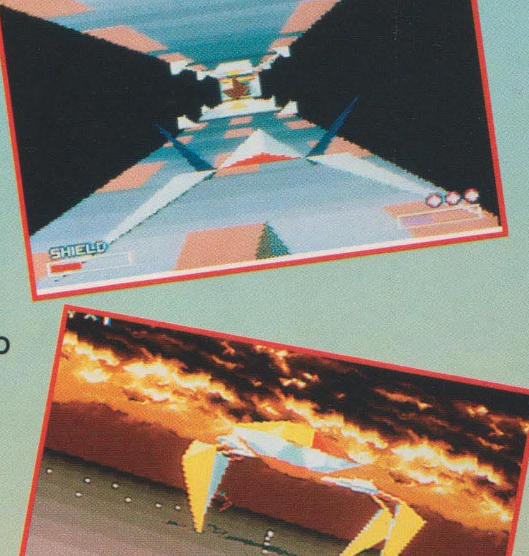
Otro título para la 16 bits de Sega es "Rolling Thunder 3", como vemos la cosa va de reedición de exitosas glorias. En este videojuego te encarnarás en Jay, un agente de la World Police Criminal Organization, y aquí comienzan los problemas y por supuesto la aventura, en donde no faltarán personajes como terroristas, otros agentes y demás fauna. ¡Ah! también podrás montar en rápidas motos, jet ski y por encima de todo: disparar a diestra y siniestra.

"Battles cars" es el gran título de Namco para la Super Nintendo. Es un simulador, realizado por los mismo genios de "Wings 2 Aces High", donde lo que no falta es la acción y los rápidos reflejos por tu parte para contrarrestar los distintos retos a los que te expondrás.

La portátil de Nintendo no ha sido dejada de lado por Namco y nos propone para esta primavera un lanzamiento inteligente, "Great Greed". Se trata de un juego de rol donde el malvado Bio-Hazard Harry pretende contaminar el reino de Green, como vemos tiene una enseñanza ecológica, y tú serás Sierra Sam. El ambiente es del tipo épico-mágico, donde los hechizos no estarán de más.





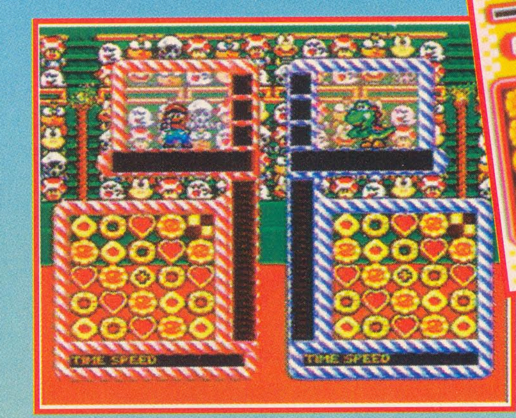


NINTENDO:
El gran título de esta empresa para su Super Nintendo es: "Star Fox" y con él estrenan en 16 bits el super-chip Super FX, el que permite el uso de polígonos como los utilizados en los juegos arcade de PC, permitiendo la manipulación de tres dimensiones en tiempo real.

El juego está dirigido a los "piraos" por las películas tipo Star Trek y La Guerra de las Galaxias, que en Fox McCloud encontrarán a un líder indiscutible para las difíciles misiones interestelares. Para éstas cuenta con un grupo de

pilotos mercenerios, Silver Force, con los que deberás devolver la paz al sistema Lylat y entre otras cosas salvar al planeta Corneria del malvado emperador Andross. El escuadrón de McCloud cuenta con grandes pilotos como: Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad. El juego ofrece tres caminos diferentes con distintos niveles en donde el "jugón" de turno deberá elegir en cual se encuentra más a gusto. Y no cuento más, así que a esperar su lanzamiento, que sin duda será una bomba.

En Game Boy encontramos uno de los títulos más populares del mundo del videojuego: "The Legend of Zelda: Link's Awaking". Ayuda a nuestro jóven héroe Link a sortear los



obstáculos de las mazmorras y demás inconvenientes ad hoc.

Para los 8 bits de la NES tenemos un buen

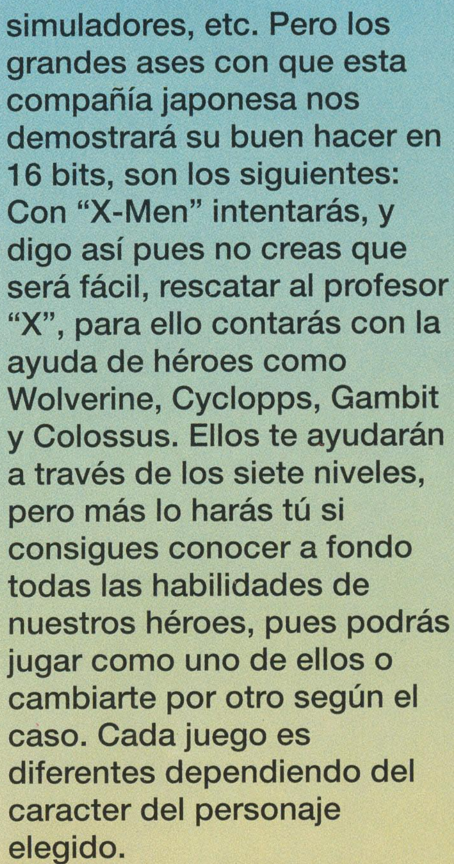




título, "Yoshi's Cookie". En juegos de inteligencia, éste se hará tan famoso como el Tetris y tiene el mismo poder de adicción o más.

SEGA:

Con unos 320 títulos en el mercado esta firma sigue apostando muy fuerte por el software más ambicioso y para ello incursiona en todos los egmentos del videojuego: rol, deportivo, arcades,

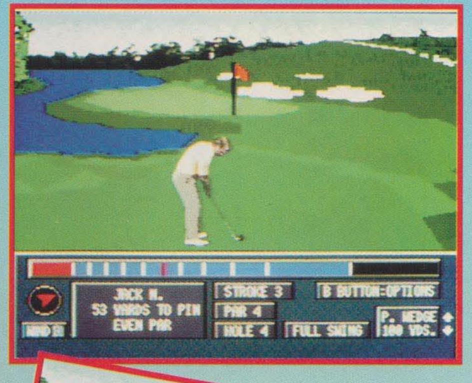


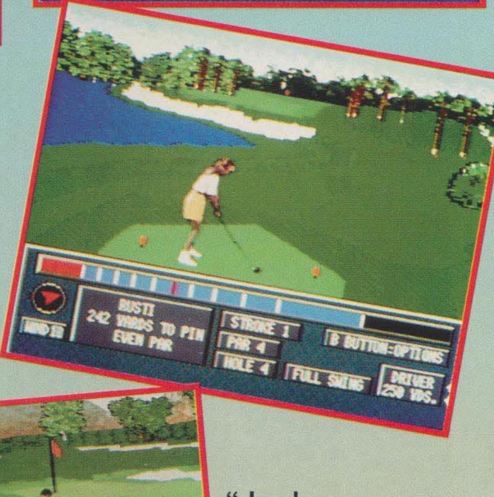
simuladores, etc. Pero los grandes ases con que esta compañía japonesa nos demostrará su buen hacer en 16 bits, son los siguientes: Con "X-Men" intentarás, y digo así pues no creas que será fácil, rescatar al profesor "X", para ello contarás con la ayuda de héroes como Wolverine, Cyclopps, Gambit y Colossus. Ellos te ayudarán a través de los siete niveles, pero más lo harás tú si consigues conocer a fondo todas las habilidades de nuestros héroes, pues podrás jugar como uno de ellos o cambiarte por otro según el caso. Cada juego es diferentes dependiendo del caracter del personaje elegido.

"Dinossaurs for hire" está inspirado en el comic del mismo nombre y nos trae 4 historias, o quizá debería haber dicho ¿prehistorias? Es



sólo podrá ser posible con tu ayuda. El resto es otra historia.





"Jack Nicklaus´Power Challenge Golf" será puesto a la venta en Marzo en los Estados Unidos. Es la primera vez que Accolade hace un simulador de golf y lo saca al mercado de la Megadrive de Sega, que como todos sabemos allí le llaman Genesis. Es un simulador con todas las de la ley, pues su uso es extremadamente sencillo y nos da una información estadística detallada después de cada golpe.

INTERPLAY:
Desde Irvine, California, nos llegan unos videojuegos más que interesantes para tu Super Nintendo, me refiero a los siguientes títulos, que en breve deberás tener en tu videoteca-consolera para



estar al loro: "Claymates" nos convierte en unos seres muy especiales hechos de arcilla con la misma técnica de animación utilizada con los



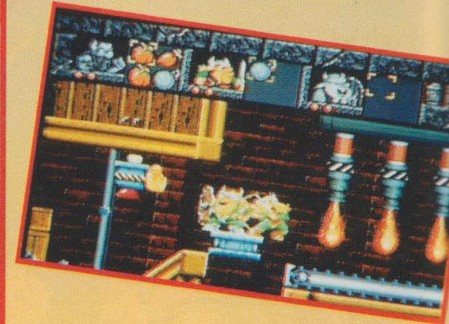
muñecos de plastilina en TV. La trama gira en torno al secuestro del Profesor Putty y de los problemas en que su hijo Clayton se meterá para rescatarlo. Pero, don Clayton tiene la particularidad de convertirse en cualquiera de sus cinco amigos: Muckster the Cat, Goopy the Guppy, Oozy the Mouse y otros.
Para los amantes de Tolkien, Interplay, ha preparado "The Lord of the Rings", logrando con esto una buena adaptación para Super Nintendo, en donde no falta ningún ingrediente en la epopeya de Frodo. Todos los personajes tienen su propia y única personalidad, por ejemplo, si Frodo entra en



combate, los caracteres de los personajes de su grupo toman inmediatamente acción en función a sus habilidades.
Por último, un gran título "The Lost Vikings", en él lo importante es aprender a trabajar en equipo y saber cómo utilizar las habilidades de cada uno de los tres vikingos: Erik the Runner, gran corredor; Baleog, un inigualable espadachín y Olaf, el gran defensor dotado de un escudo muy particular. Con buenos y humorísticos diálogos y sonidos podrás constrastar las diferentes personalidades de nuestros amigos escandinavos. Consta de 37 niveles de juego tipo arcade, en otras palabras: mucha diversión.

Saul Braceras






SONIC
empieza a
jugar con 99
vidas .
¡ES INVENCIBLE!
con...
GAME GENIE
16-BIT
Coloca el Game Genie
en tu Mega Drive.
Tendrás poderes
infintos.
GAME
GENIE
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF
QUALITY
SEGA
MEGA DRIVE
Famosa
El nuevo poder de tus video juegos
Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive están registradas por Sega. Game Genie no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.



• SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO •

COMPETITION PRO SUPER 16



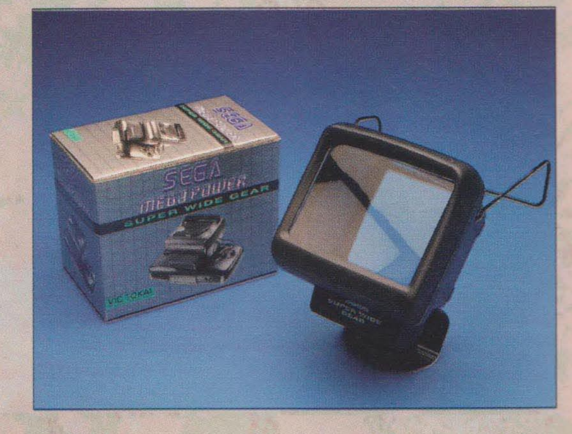
CONTROL PAD CON AUTOFIRE Y RALENTIZADOR.

■ PROEIN. S.A.

¿Cómo es que no tienes un segundo control pad para tu Super Nintendo? ¿Qué no te lo regalaron tus padres las pasadas navidades? ¿Acaso lo tenías y te lo has cargado de tanto jugar al Street Fighter II? Si la respuesta es 'sí' a alguna de estas preguntas lo mejor será que vayas corriendo a tu tienda más cercana a comprarte este Competition Pro Super 16, un pad de diseño compacto y ergonómico con un montón de opciones especiales como Turbo Fire, Auto fire y cámara lenta.
El tacto del mando direccional es muy agradable y ha sido diseñado de forma que aguante los tratos más duros por parte de los jugones exigentes.

• GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR •

SUPER WIDE GEAR



LUPA CON SISTEMAS ANTIREFLEJOS PARA GAME GEAR.

■ SEGA.

El principal problema de las consolas portátiles además del consumo de pilas es el reducido tamaño de la pantalla, que hace que alguna vez añoremos la esplendida definición de nuestro televisor. Los señores de Sega, se han propuesto que nuestra Game Gear sea cada vez un poquito mejor y Super Wide Gear da un gran paso adelante es este sentido. El periférico, o mejor aún, el complemento, es una lupa de excelente calidad que se acopla de forma perfecta a nuestra consola portátil. Tiene un tornillo en la parte de atrás para su completa fijación y, lógicamente, deja el sitio suficiente como para conectar cualquier cartucho e incluso el convertidor de televisión, del que ya hablaremos en adelante.
Por su diseño, Super Wide Gear se acopla de forma perfecta y realiza una doble función: por un lado, la normal, amplía considerablemente la pantalla, ganando la imagen en definición y calidad, por otro, al acoplarse perfectamente evita los reflejos sobre la pantalla por completo, consiguiendo una perfecta nitidez. Esta es quizás la característica más relevante, la eliminación total de brillos en pantalla, sólo ya por ello, merece la calificación de sobresaliente. Un diez para sus diseñadores.

GAME GENIE



POTENCIADOR DE VIDEOJUEGOS, PARA SACAR IMPORTANTES VENTAJAS EN LOS JUEGOS: VIDAS INFINITAS, TIEMPO ILIMITADO, INVUNERABILIDAD, ETC.

■ FAMOSA

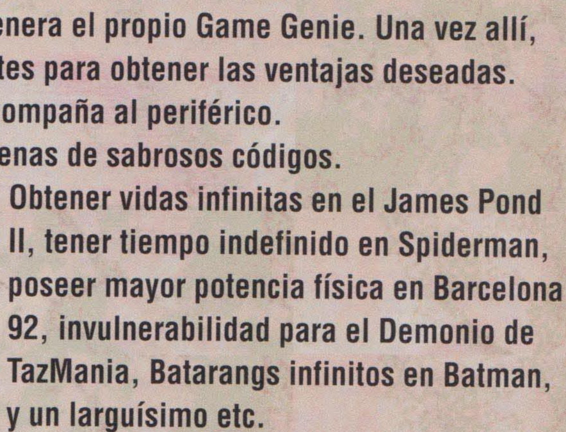
Como recordaréis, en el número dos de Super Consolas, hacíamos un reportaje sobre el Game Genie de Famosa para la consola Nintendo. Al final del artículo reflejábamos noticia de que Famosa iba a distribuir en nuestro país el Game Genie para el resto de las consolas en vista de la extraordinaria aceptación inicial.

Pues bien, como lo prometido es deuda, ya está en nuestras manos la versión del Game Genie para la Megadrive y es tan excepcional como su predecesora. ¿Cómo funciona? Muy sencillo, con la consola apagada, introduces el Game Genie entre la consola y el juego del que desees obtener ventajas y luego, enciendes la consola.

En vez del menú del juego, aparecerá una pantalla propia que genera el propio Game Genie. Una vez allí, no hay más que introducir el código o los códigos correspondientes para obtener las ventajas deseadas. Dichos códigos se encuentran en el libro de instrucciones que acompaña al periférico.

El manual tiene aproximadamente 130 páginas absolutamente llenas de sabrosos códigos.





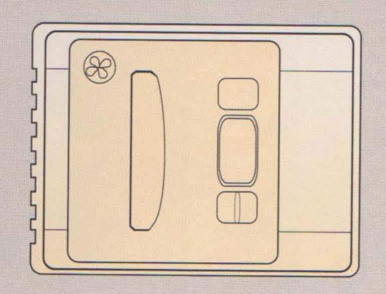
Obtener vidas infinitas en el James Pond II, tener tiempo indefinido en Spiderman, poseer mayor potencia física en Barcelona 92, invulnerabilidad para el Demonio de TazMania, Batarangs infinitos en Batman, y un larguísimo etc.

Además, como ya va a ser habitual con este periférico, muy pronto podremos obtener nuevos códigos para los últimos juegos que hagan aparición en el mercado.

Poco más se puede decir, como periférico es excepcionalmente útil y como inversión la rentabilidad es muy alta, porque permite aprovechar al máximo tus videojuegos, sean nuevos o viejos. Más horas de diversión para todos nosotros.


A LA DE DOS...
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
SCORE
127
LEVEL
0
LINES
0
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo GAME BOY
TETRIS
ESTE LADO HACIA AFUERA
Un Pack con dos fenómenos
de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares,
pilas y cable Game Link –, más el TETRIS,
el rompecabezas más jugado de todos los
tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.
Y A LA
DE TRES !!!
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo GAME BOY
SUPER MARIO LAND
ESTE LADO HACIA AFUERA
Nintendo GAME BOY
TETRIS
ESTE LADO HACIA AFUERA
¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super
Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *
* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land,
auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: LUCASARTS.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 14.
N. Jugadores: 1.

Estamos viviendo un periodo de guerral civil. Las naves espaciales rebeldes, atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra al malvado Imperio Galáctico. Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma total y definitiva del Imperio, La Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada, llevando en sí potencia suficiente para destruir a un planeta entero. Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuela hacia su patria a bordo de su nave espacial, llevando consigo los planos robados que podrán salvar a su pueblo y devolver la libertad a la galaxia...

Super STAR WARS

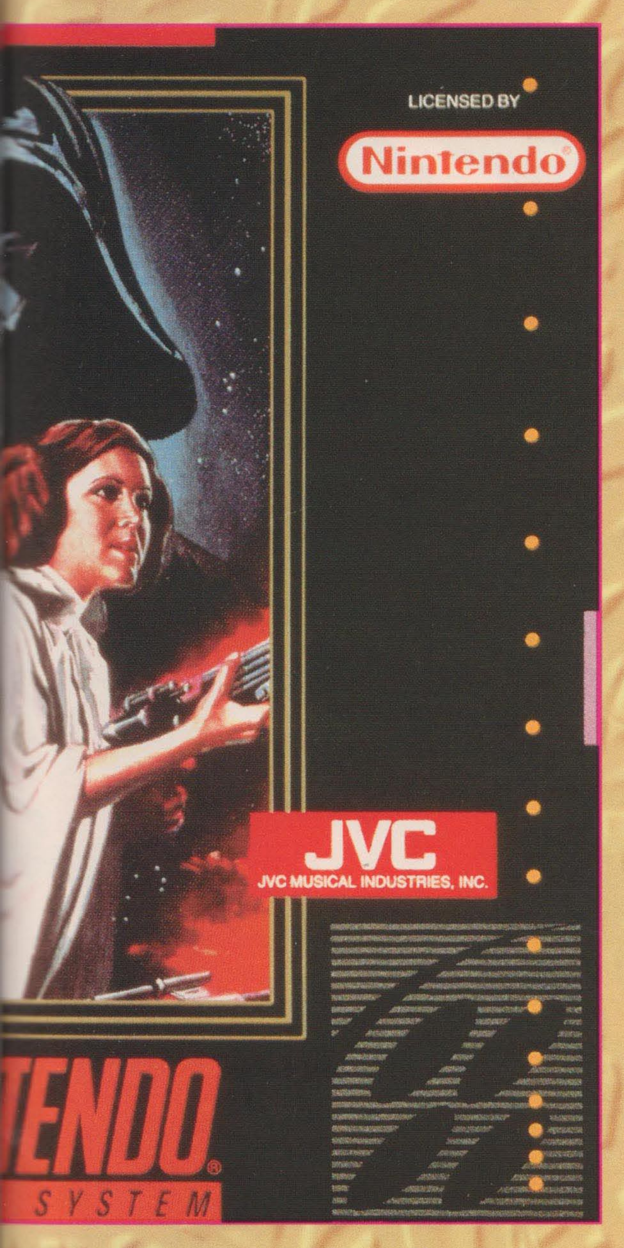
Official Nintendo Seal of Quality

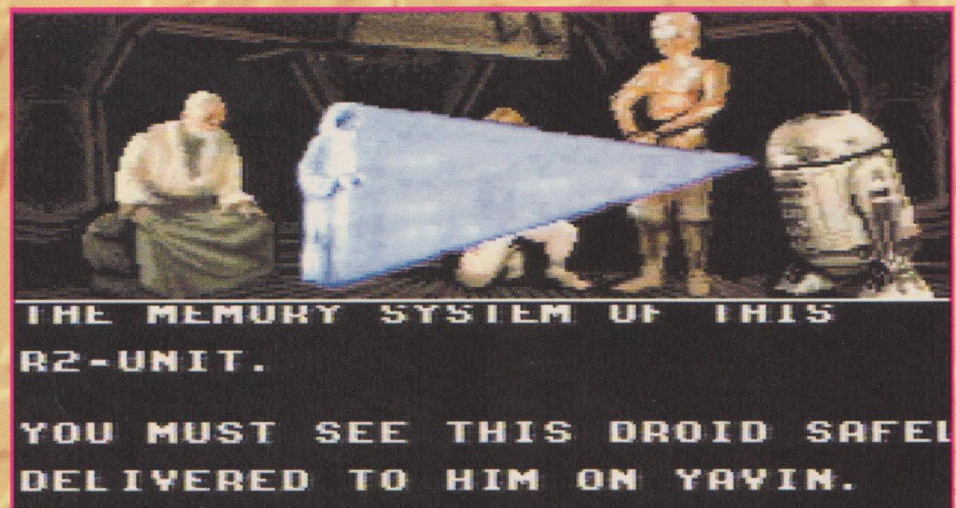
SUPER NIN

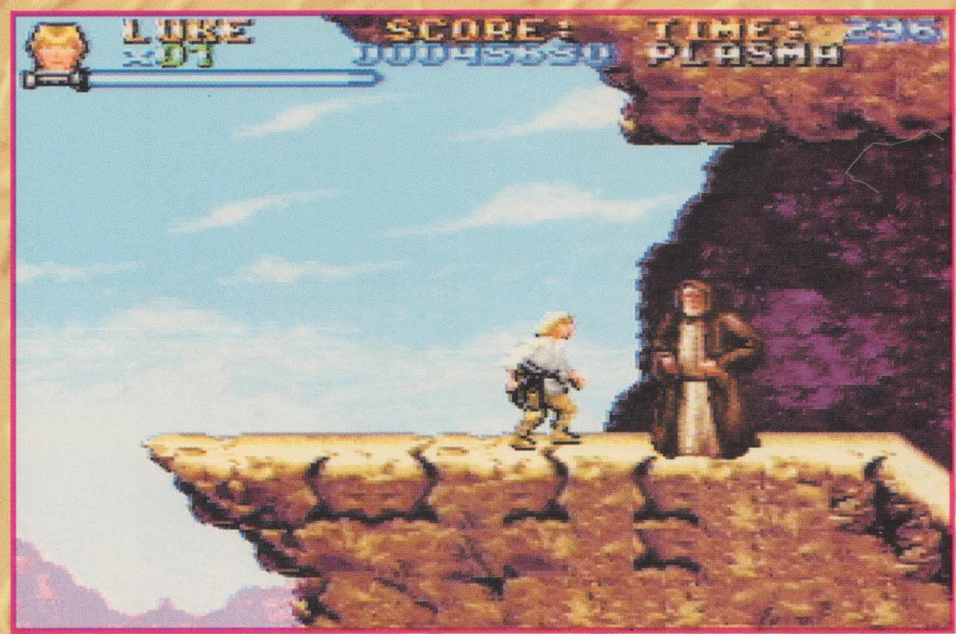
ENTERTAINME

SUPER STAR WARS EP

UNA NU ESPERA









"THE DUNE SEA"

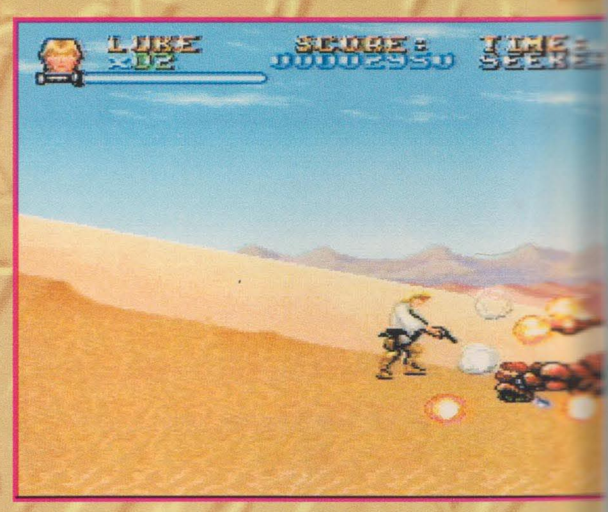
Primera fase de la aventura que se desarrolla en las interminables extensiones del planeta Tatooine. Aquí encontraréis todo tipo de enemigos, concretamente escorpiones de varios tamaños, gusanos gigantes que surgirán de repente y, sobre todo, una serie de pajarracos (no sabemos si son Mynox) que harán unas breves pero letales pasadas que pueden disminuir seriamente vuestras energías. Un consejo que os doy como persona es que os agachéis, de esta manera no seréis tocados nunca.

Otro truquete jugoso consiste en recoger la pistola "flame", quedaros después en ese mismo lugar disparando contra todas esas ratas verdes que aparezcan. Una vez que el número de aciertos sea considerable, por arte de magia consolera aparecerá una segunda pistola, "seeker", recogible y harto útil para lo que queda de fase.

En el enfrentamiento contra el mostruo final de nivel, un tal "Sarlacc pit monster", es recomendable llevar esta

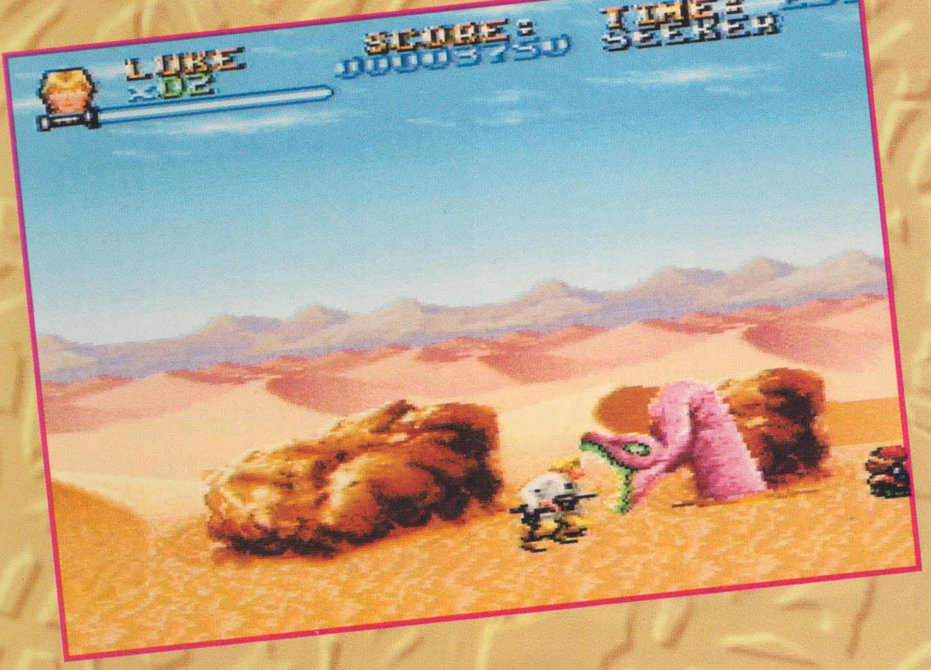








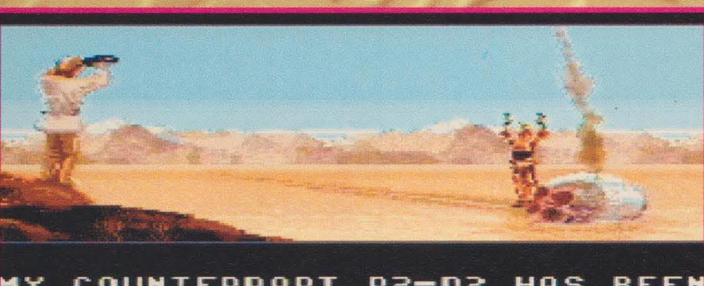
última pistola, o de lo contrario...
Recordad que en estos momentos estáis buscando al travieso de R2-D2, tras encontrar en el desierto a un androide de protocolo de nombre C-3PO que os ha puesto en antecedentes.



EL "LANDSPEEDER"

En esta fase, totalmente espectacular y digna de jugueteo eterno, tendréis la oportunidad de pilotar un verdadero y genuino "Landspeeder", ó "deslizador de las arenas" a la vez que nos deshacemos de la molesta presencia de 12 Jawas mecanizados.

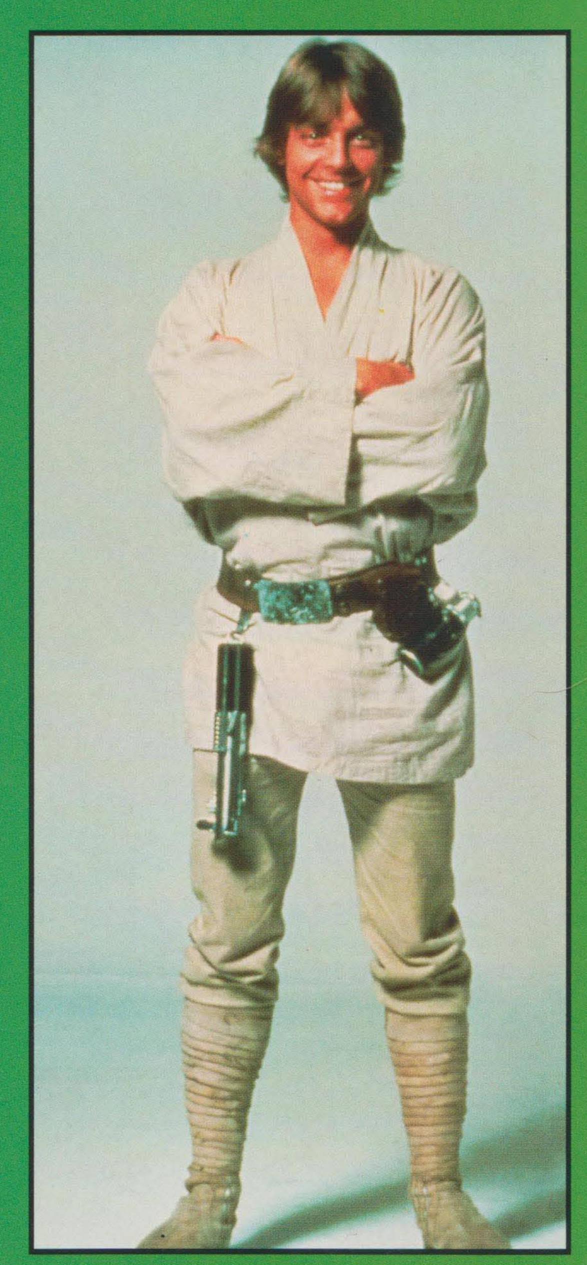


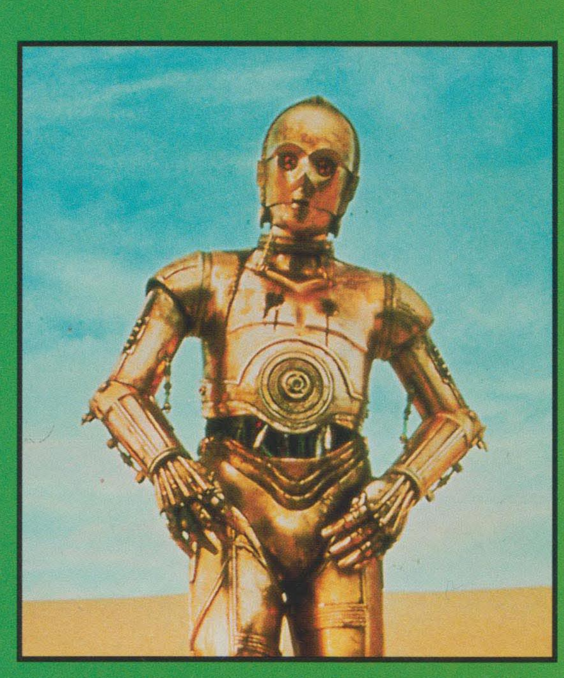


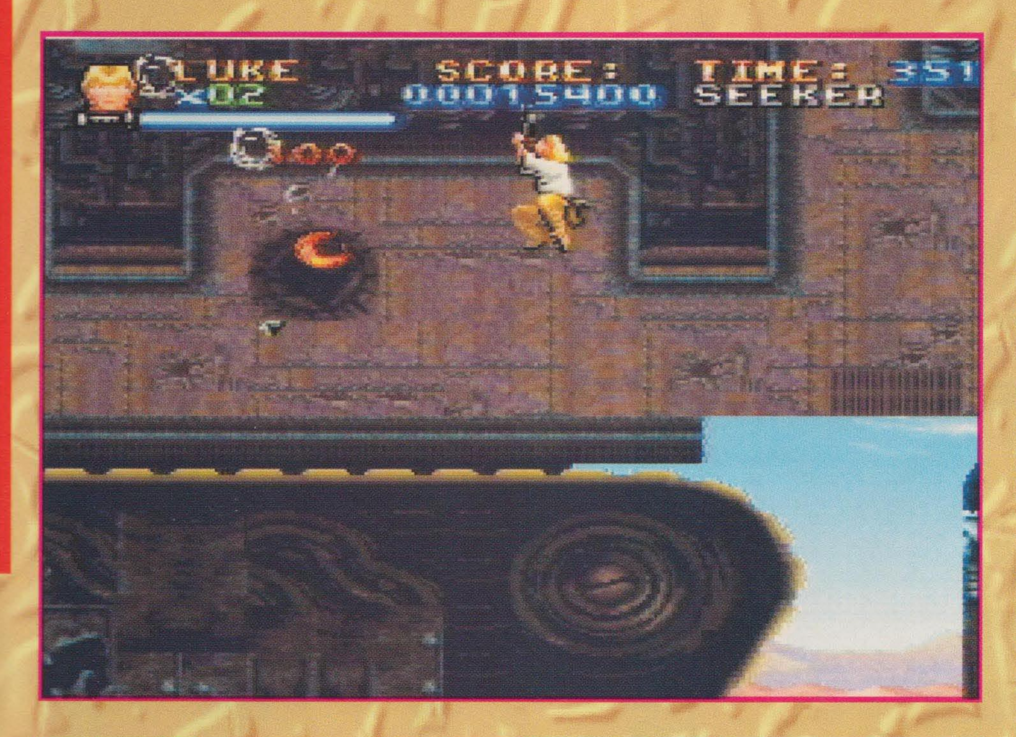
Mi mejor consejo, y a la vez truco, es que esperéis, para desgracia vuestra, en un lugar cualquiera hasta que la presencia de los Jawas sea cercana. En ese momento, y no otro, disparáis a babor o estribor. Una vez destruidos los 12 seres, pulsáis el botón de turbo y os dirigís, raudamente, hasta la fortaleza... ¡Ah! y que el soberbio paseo os aproveche.

LOS EXTERIORES DEL "SAND CRAWLER"

Esta fase, que en algunos momentos tiene más que ver con los equilibrios de un trapacista que otra cosa, será una dura prueba tanto a nivel jugable/habilidoso como psicologicomental. Por una sencilla razón: no sabéis la terrible frustración que se siente cuando, una vez ya en lo más alto, se cae sin remisión al principio, o al menos a la base, del nivel.
En vuestro pulular encontraréis todo tipo de enemigos imaginables que, además, os atacarán simultaneamente, sin opción a







respuesta alguna que no sea el agachamiento básico. Mi mejor consejo, tal vez un poco cobarde, es que corráis lo más deprisa posible, sin rodeos, pero sin dejaros por el camino lanzallamas ,o lo que sea, alguno.

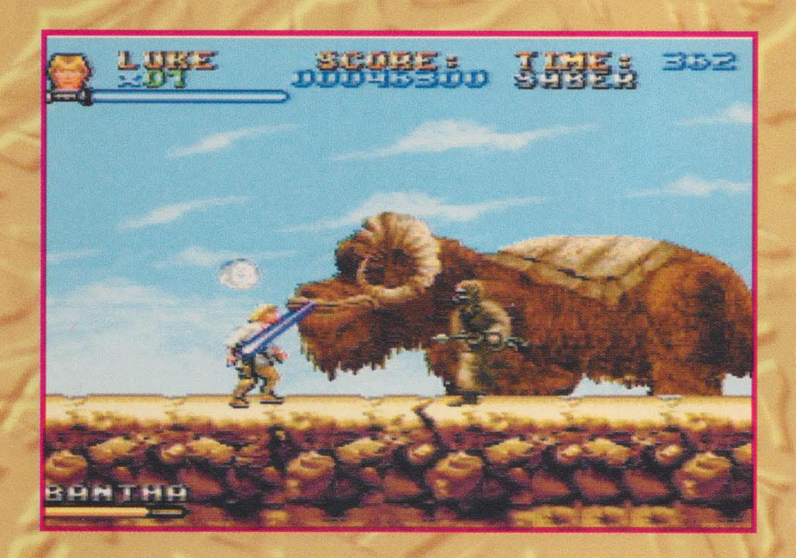
En caso de no ver la plataforma siguiente, sabed que pulsando los botones “L” y “R” podréis manipular el “scroll” arriba o abajo para abarcar un mayor campo de acción.

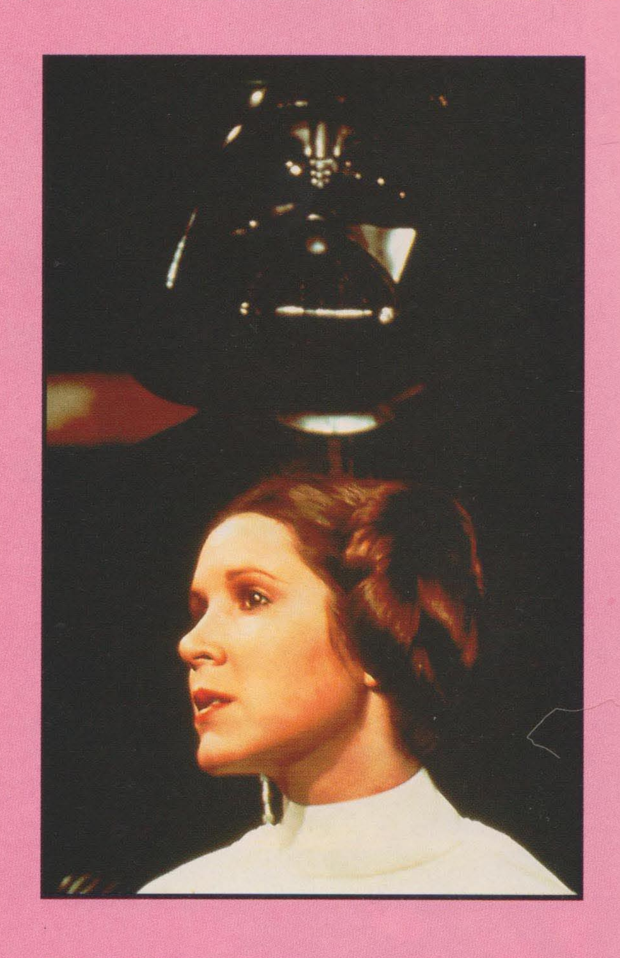
En la parte superior, donde las torretas láser, un consejo es que paséis, midiendo las distancias, sin disparar y saltando de una a otra sin parar. Ya veréis como funciona.

DENTRO DEL "SANDCRAWLER"

Dentro de la gran fortaleza encontraréis un sinfín de malas intenciones. Por un lado estarán los vivos, léase Jawas, que no dudarán en asaltaros súbitamente mientras recorréis los oscuros pasillitos del lugar. Por otro están los inanimados, o





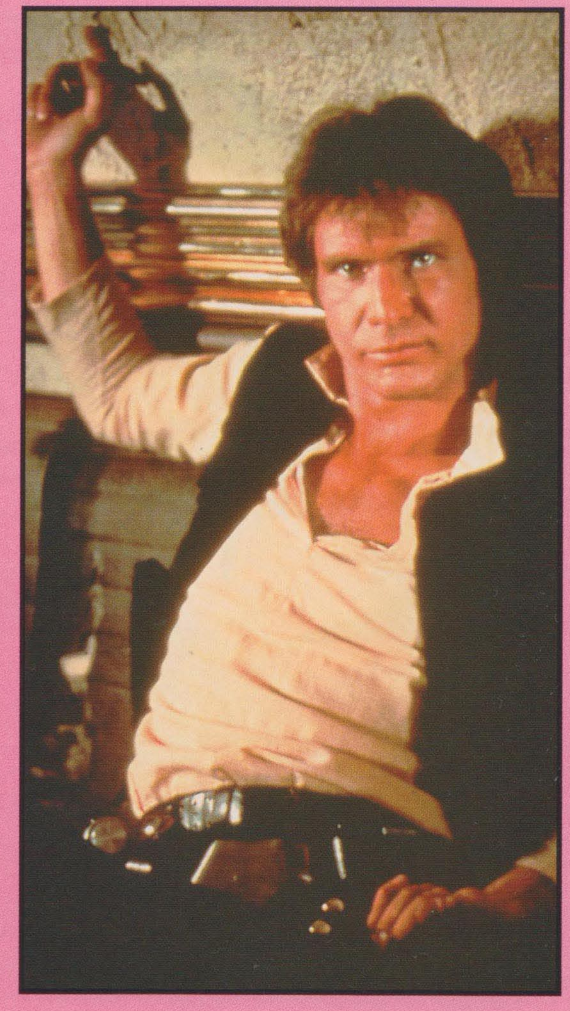


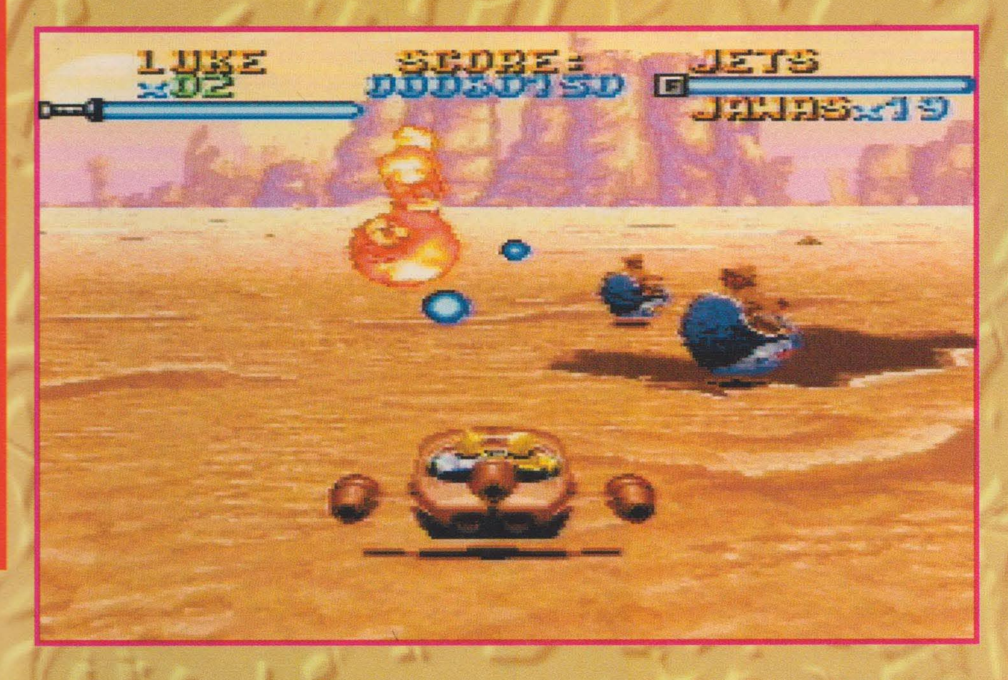
automáticos, más capaces y certeros que los primeros. De esta última estirpe encontraréis lanzallamas, robots sensores, super-robots a los que tendréis que disparar a la base que los sujeta, pinchos y unas barreras de energía que tendréis que atravesar arrastrándoos.
Vuestro querido enemigo final de nivel será, en esta ocasión, un tal "Lava beast jawenko" que os lanzará lava a raudales a la vez que intentará tiraros a la sima más cercana. Esto supone, evidentemente, la pérdida automática de una valiosa vidilla galáctica.



LA TIERRA DE LOS MORADORES DE LAS ARENAS

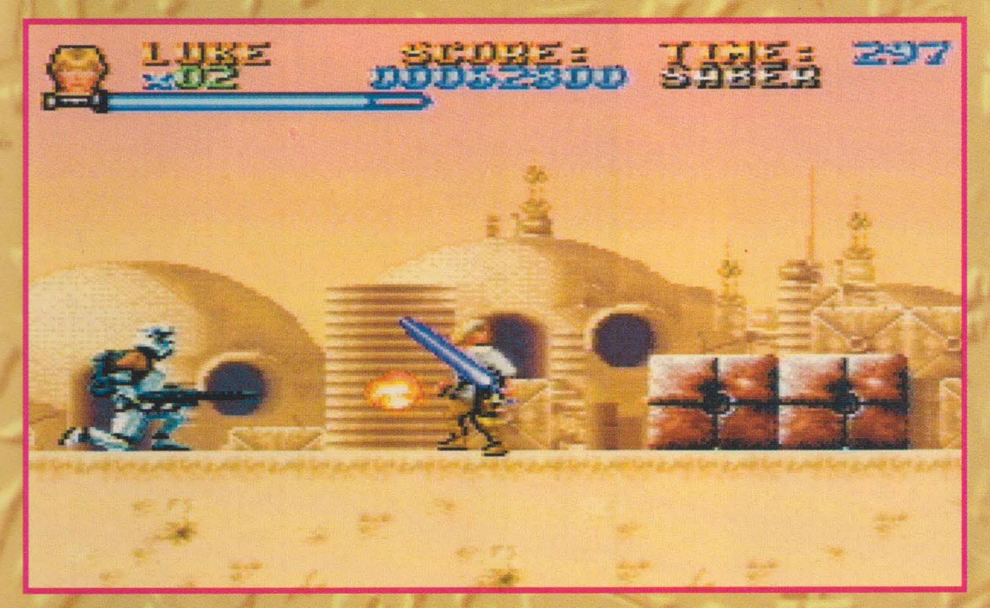
Fase pseudo-laberíntica, tendréis la oportunidad de correr a toda velocidad a la vez que intentáis deshaceros de las ranas verdes y mutantes que hacen acto de presencia y que una vez destruidas dejan el suelo pegajoso, Jawas que han podido salvar sus telas en vuestro embate anterior y moradores de las arenas.
Estos últimos, y a diferencia de los Jawas, poseen una inteligencia superior ya que no se limitarán a perseguiros sino que saltatán hasta las plataformas en las que os halléis. No dudéis por un momento en dejar las cosas en su sitio con una buena ración de láser...
Una vez que salgáis de las cavernas y la cosa parezca terminar, entraréis directos a una fase de profundidades insondables, donde tendréis que saltar de piedra en piedra intentando evitar una caida feroz y precoz.







Una vez pasado el peligro os encontraréis con Obi Wan Kenobi, el cual, aparte de poneros en antecedentes, os dará una valiosa espada de luz que, como ya debéis saber, perteneció a su padre Anakin.



LA TIERRA DE LOS BANTHAS

Fase de muchas parejidades con la anterior, al menos a nivel estético, nos encontraremos básicamente con moradores de las arenas y cuatro Banthas que son, por si ni lo sabéis, lo que podríamos llamar "el transporte público" de los moradores por el desierto y que harán las veces de enemigos fin de nivel junto con una especie de rata verdosa y gigante de nombre "Mutant womprat".
En resumidas cuentas, que si llegáis al final con buen pie, y pistola, no tendréis mayores problemas.





EL "LANDSPEEDER"

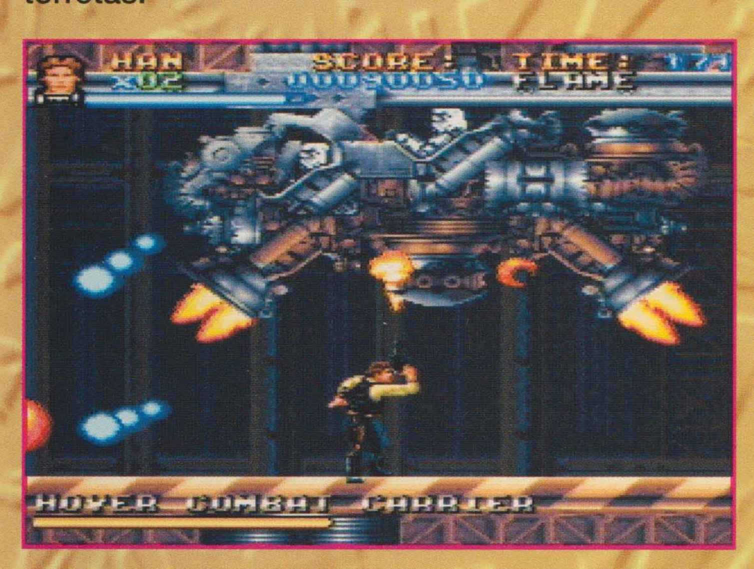




En esta ocasión no os dirigiréis al "Sandcrawler" de los Jawas sino al puerto

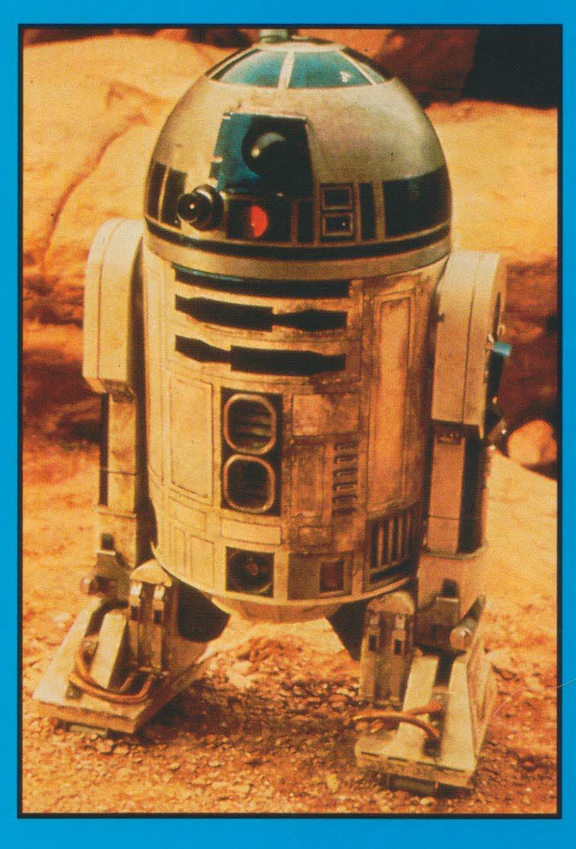


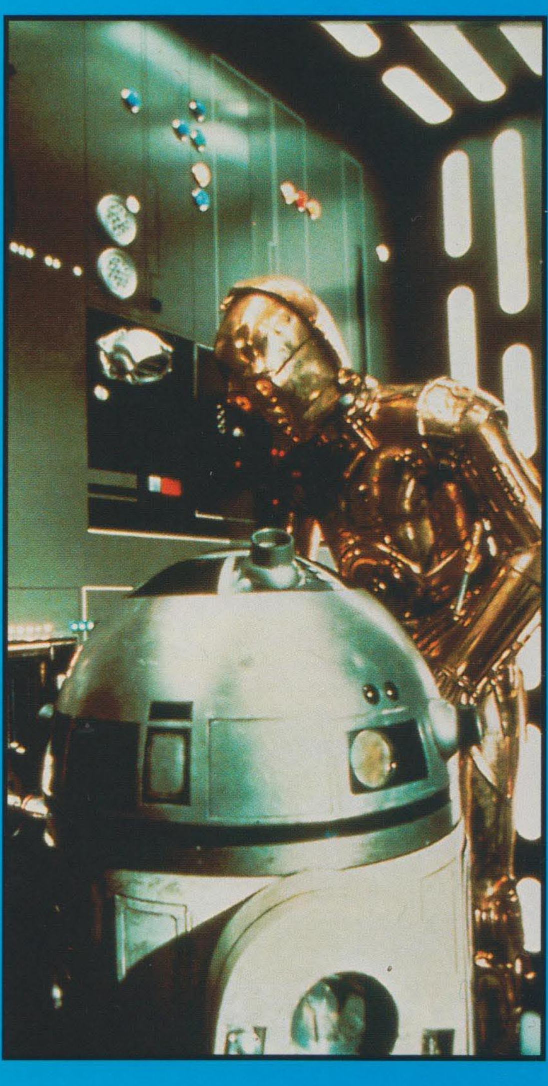
espacial de Mos Eisley donde tendréis que contratar los servicios de algún pirata o contrabandista que os lleve a Alderaan. Ya sabéis, para ir en busca de la princesa Leia.
En esta fase tendremos que deshacernos de 20 Jawas. El truco a utilizar será el mismo que os revelé en aquella segunda fase, es decir, esperar en el sitio hasta que aparezcan para destruirlos con un simple, escueto y solitario láser.
No olvidéis que por el camino podréis repostar el "fuel" y energía destruyendo enemigos o torretas.



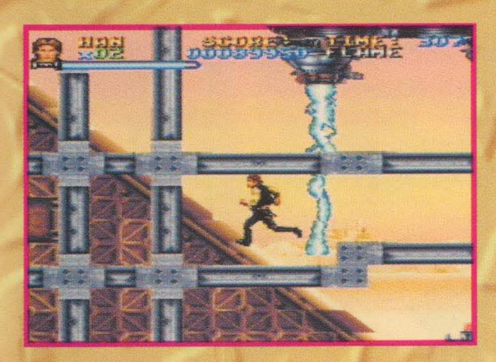
MOS EISLEY

Ya en las calles del puerto espacial tendremos la delicada misión de contactar con un tal Chewbacca, que nos espera en la entrada de la Cantina.
Para llegar hasta allí tendremos un difícil camino repleto de soldados Imperiales, o

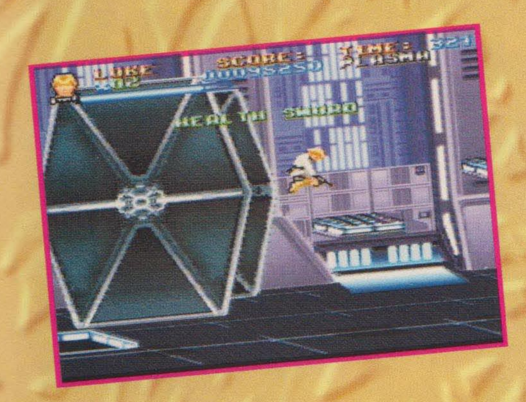


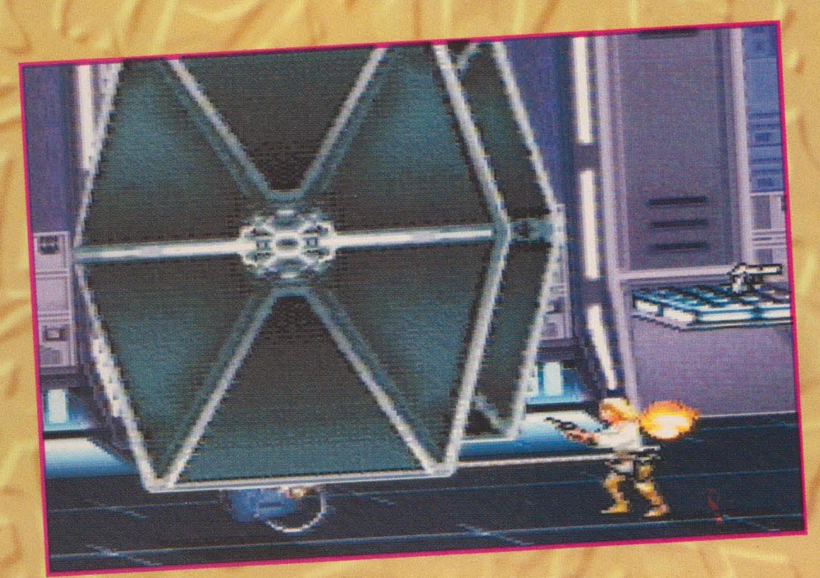












"Storm Troopers", Dewbacks, que son, por si no lo sabéis, los medio-lagartos que estarán tranquilamente dormidos a lo largo de la fase, y unos pinchos que, a continuación, os revelaré cómo pasarlos.
Si sois chicos atentos observaréis que existen, pululando por ahí, una serie de "bidones". Pues bien, tendréis que subiros sobre ellos para poder pasar, a la vez que disparáis, sobre los puntiagudos peligros. Una vez terminado el equilibrio os bajáis y... ya sabréis lo que ocurrirá.
Si conseguís pasar todo esto con éxito, llegaréis a un punto donde un personaje altillo y peludo os esperará... acompañadle.

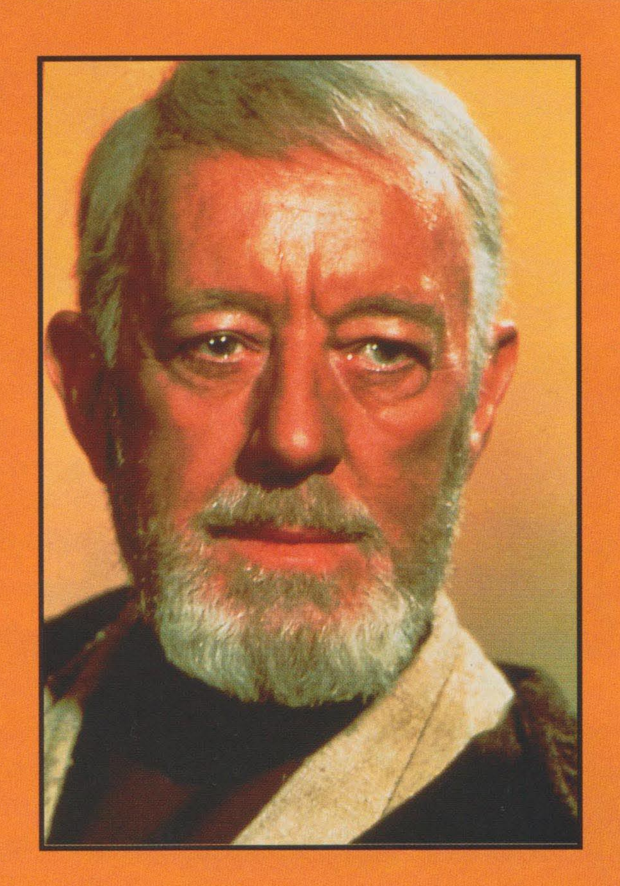
EN LA CANTINA

Acompañados por los sones de la música original de la película, nos introduciremos en este apestoso lugar plagado de agentes secretos del Imperio y seres totalmente deformes y mutados.
En esta ocasión podremos elegir entre luchar con Luke o hacerlo con Chewbacca.
Todo un trajín de idas y venidas acompañadas de no menos raciones laséricas de orden destructivo serán las principales premisas que pueden facilitaros el paso al siguiente nivel si, lógicamente, destruís al último monstruo de la cantina, un tal "Kalhar boss monster".
Después de hablar virtualmente con el capitán Solo, os dispondréis a llegar al muelle de carga...

HUYENDO DE MOS EISLEY

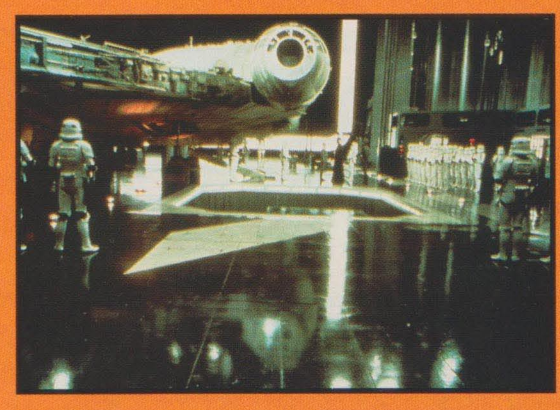
Esta fase, en la que aparte de poder elegir entre Luke y Chewbacca podremos hacer lo propio con Han Solo será una de las más difíciles de todo el juego.
Y digo que será difícil porque os encontraréis a todos los soldados de asalto del mundo, a unos cuantos Jawas, pinchos kilométricos y un sinfín de plataformas desde las que podremos caer y perder ese tipo de energía vital que tanto apreciamos.
Es decir, que si no andáis finos con el láser, lo más seguro es que caigáis antes de lo esperado.
Tras atravesar el umbral que existe entre la ciudad y el complejo de transporte mediante la inutilización de un macro-robot mitad de nivel, entraremos de lleno en una sucesión de ingenios malévolos claramente puestos al servicio del Imperio.
Rayos electrocutantes, trampas, robots de mantenimiento, brazos prensadores de cuerpos vivos y, cono punto final, una máquina temible pilotada por





dos soldados de asalto. Un enemigo fin de nivel al que, antes de destruir, tendremos que desproveer de sus toberas y torres cañoneras antes de pasar al "cara a cara" definitivo.
Si seguís adelante en esto de "Super Star Wars" enhorabuena porque muy proto estaréis en la Estrella de la Muerte.

EL HANGAR DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

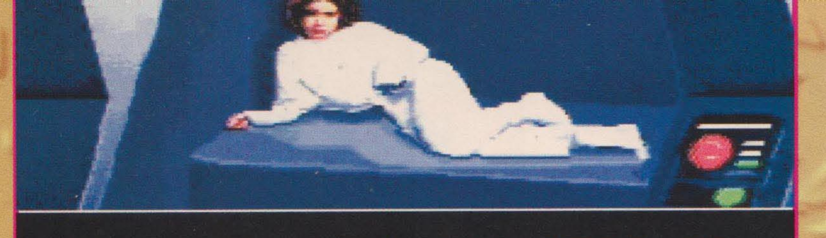


Después de atravesar la galaxia a la velocidad de la luz en el Halcón Milenario llegaréis a un extraño lugar lleno de lo que parece son restos de un planeta.
Estos restos, correspondientes al planeta Alderaan, serán el punto de partida a vuestra captura por parte de las fuerzas Imperiales. Una vez capturados tendréis que introduciros en los hangares. Una vez allí, seréis testigos de las grandes pasadas de los TIE Fighters que os frenarán en vuestra decidida carrera, los agujeros del suelo, los robots de mantenimiento y un sinfín de soldados de asalto que os harán la vida imposible antes de llegar hasta los brazos, o proximidades, de la princesa.
Usad con acertada habilidad el salto y el láser. Olvidaros por un momento de la espada de Luke. Atención especial al enemigo fin de nivel, puede pisaros con la misma facilidad que yo como unas palomitas de carbón orgánico.



EL RESCATE DE LA PRINCESA

Una vez que superemos el hangar nos introduciremos en el módulo de prisión para salvar







a nuestra heroina favorita.
Para impedir nuestro firme paso, los ideadores del juego han introducido una serie de plataformas, prensadores de carne humana, robots-araña, y algunas cosas más que no recuerdo pero que son, a ciencia cierta, perjudiciales para vuestra salud jugadora. Id con cuidado en las zonas de los prensadores porque éstos esconden, cuando ascienden, una serie de bonus en forma de pistolas mejorables. Sopesar cuál es vuestro grado de habilidad y las posibilidades reales de llevar a buen término eso de esperar a que la prensa suba...
Esta fase es recomendable jugarla con Luke por una sencilla razón: el enemigo final de nivel será más fácil destruirlo dando saltos oblícuos y con la espada de luz.

DESACTIVANDO EL CAMPO DE TRACCION

Uno de los problemas que asaltan a nuestros héroes es el campo de Tracción que genera la Estrella de la Muerte y que impide salir de ella a cualquier nave.
Este campo posee un generador que, obviamente, genera la fuerza necesaria para atrapar en su perímetro a todo objeto alado.
Este tractor, claramente, ha de ser destruido para poder salir sin problema y esa será, precisamente, vuestra misión. Pero para llegar hasta él tendréis que deshaceros de numerosos soldados de asalto y, lo más importante, ascender por un sistema de plataformas parecido al de los exteriores del "Sandcrawler". Será recomendable la utilización mística de los botones "L" y "R".

ATAQUE EN LA SUPERFICIE

Una vez desactivado el campo, el ataque rebelde y vuestra huída, no se haría esperar.
Una vez expuesto el plan de ataque en la base rebelde de Yabin, nos montaremos en nuestro poderoso "Ala-X" y nos dispondremos a luchar bajo el apodo de "Rojo 5".
En esta primera parte del ataque tendremos que destruir 20 torres de control y otros tantos TIE Fighter. El condejo más habilidoso que puedo daros es que no dejéis de disparar en ningún momento.
Una vez conseguidos los objetivos entraremos en la parte final del plan. El ataque por las trincheras.

ATAQUE EN LAS TRINCHERAS

Sobre un total de 9999 unidades de espacio tendremos que evitar todos los láser que nos lancen los esbirros del Emperador.
Para evitar tal impacto tendréis que colocar vuestra mirilla sobre el disparo y hacer lo propio. Ese es mi unico consejo por que todo lo demás, lo único que puede provocar, es la destrucción de vuestra nave.
Cuando nos acerquemos a las 3000 unidades de espacio aparecerá el TIE Fighter de Dart Vader. Si resistimos su ataque y nos aproximamos hasta las 0 unidades de tiempo, lanzaremos nuestro rayo de fotón para que se introduzca por la abertura de ventilación y la Estrella de la Muerte, o Death Star, caiga definitivamente...
Tras todo esto, la rebelión habrá vencido parcialmente.

J.L."Skywalker".

SUPER CONCURSO STAR WARS



Si queréis participar en este sensacional concurso, sólo tenéis que contestar correctamente a las 10 preguntas que aparecen en esta página.La información necesaria para responder de forma adecuada a todas las preguntas se encuentra en las páginas de los dos artículos incluidos en este número, así que lo mejor será que os lo leais detenídamente.

Entre todas las cartas recibidas con las contestaciones correctas, sortearemos los siguientes premios:

- 10 cartuchos de SUPER STAR WARS de Super Nintendo.
- 15 cartuchos de STAR WARS de Nintendo.
- 15 cartuchos de STAR WARS de Game Boy.

La fecha límite para la recepción de cartas es el 20/04/1993.



CUESTIONARIO CONCURSO 'STAR WARS'.

Recorta y envía este cuestionario a la siguiente dirección: SUPER CONSOLAS. CONCURSO STAR WARS.
Editorial Nueva Prensa. C/ Plaza del Ecuador 2, 1ºB. 28016 MADRID.
No olvides incluirnos tus datos y especificarnos para que consola desearias conseguir tu cartucho de 'Star Wars'.

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA CORRECTA

1. ¿Cómo se llama el planeta al que huye la Princesa Leia?
- ❍ Tatooine.
- ❍ Cocooine.
- ❍ Molezumia.

2. ¿Cuántos 'jawas' hay que destruir en la fase del Landspeeder?
- ❍ Ninguno, se mueren de miedo al verte.
- ❍ 69.
- ❍ 12.

3. En las calles del puerto de Mos Eisley nos encontraremos a un bicho peludo llamado:
- ❍ Alf.
- ❍ Chewbacca.
- ❍ Chewacca.

4. El propietario del Halcón Milenario se llama:
- ❍ 'ejarme solo!!
- ❍ Como Molo.
- ❍ Han Solo.

5. ¿Qué arma te entrega Obi Wan cuando le encuentras?:
- ❍ El Tirachinas Trifásico.
- ❍ La Ametralladora Láser.
- ❍ La Espada de Luz.

6. ¿Cuántos escudos puedes recoger para poder acceder al Halcón Milenario?
- ❍ Los que tú quieras.
- ❍ 2001.
- ❍ 8.

7. ¿Dónde hay que disparar al Generador del Campo de Tracción para poder destruirlo?
- ❍ En el computador central.
- ❍ En el núcleo.
- ❍ En las meninges.

8. ¿Qué enemigo nos espera en el triturador de basuras?
- ❍ Triqui.
- ❍ El Reciclador Asesino.
- ❍ La Serpiente.

9. ¿Cómo se llama la nave que pilota Luke Skywalker?
- ❍ X-Wing.
- ❍ Pelotilla Turbo 600.
- ❍ Halcón Milenario.

10. ¿A cual de nuestros amigos tendremos que rescatar dentro del Sandcrawler?
- ❍ A Leia.
- ❍ A R2 D2.
- ❍ A Obi Wan Kenobi.

MEGA DRIVE

Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: KONAMI.
Distribuidor: SEGA.
N. jugadores: 1 ó 2.



Las Tortugas Ninja están por fin en nuestra consola Mega Drive, y han hecho una entrada espectacular. Los gráficos y movimientos son como pocas veces se han visto en nuestra consola. Los enemigos de final de fase son simplemente demoledores, y el desarrollo es acción y adicción 100x100. En Super Consolas no pudimos resistir la tentación de acabarlo del todo y aquí está, pasito a pasito para que lo disfrutéis.



■ LA HISTORIA

Pues el caso es yo estaba viendo la tele traquilito como siempre, cuando en las noticias apareció una guapa periodista informando que un tipo extraño de la Dimensión X se había apoderado de las piedras sagradas. La noticia era sobrecogedora, y de no ser porque mi sensibilidad hacia el resto de la humanidad está de vacaciones, hasta hubiera temblado de terror. El caso es que lo que yo no sabía era que debajo de mí, justo, justo debajo, unos seres verdecitos con caparazón y verdadera pasión por las pizzas, iban a ponerse manos a la obra para devolver la normalidad a la ciudad de Nueva York (en la que hay mucha marcha).

N MUTANTE



LAS ALCANTARILLAS DE NUEVA YORK

Aquí comienza la historia, con las tortugas en los subterraneos de la ciudad. Es una forma de entrar en calor, luchando por supuesto. No es muy difícil. Es la primera toma de contacto con los diferentes enemigos.

❑ L.HEAD

Un lagartón con mucha mala idea

Pues sí, este tipo verdoso y repugnante también está dispuesto a hacer una rica sopa de tortuga con nosotros, pero seguro que no vamos a permitirlo. Para acabar con él prestad atención a estos consejos:

- L.HEAD. es sólo vulnerable cuando está de pie, entonces puedes aprovechar para golpearle (por la espalda a ser posible) y luego BAJAR ó SUBIR para estar en un plano diferente a él.
- Cuando le hayas dado unos tres golpes aproximadamente, quítate de su alcance porque comenzará su ataque.
- La táctica de L.HEAD es tirarse al suelo y arrollarte con movimientos de su cola. Es muy rápido, pero si le esquivas unos instantes antes de lanzarse al suelo no tendrás problemas.
- Debes repetir estos pasos, golpear y huir, y por supuesto, seguirle al extremo opuesto de la pantalla cuando el se lance al suelo para reptar. Si dejas que esté justo en frente de tí a una distancia considerable, te disparará, así que síguele sin dejar que te alcance.



LA CIUDAD Y LAS PELEAS CALLEJERAS

Tras las alcantarillas se ve la luz, y la lucha se hace a cielo abierto. Más enemigos y algunas trampas como coches que se ponen en marcha, ninjas traidores, etc.

DE NUEVO A LAS ALCANTARILLAS

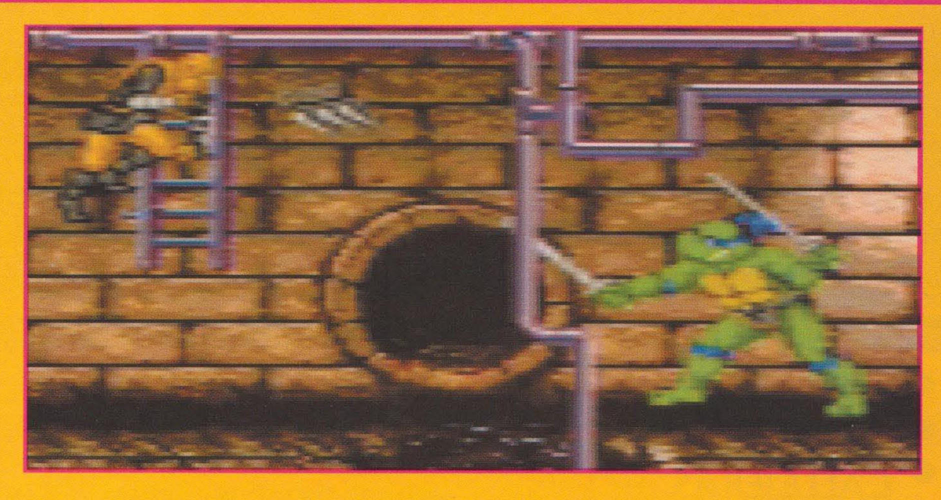
Esta vez para enfrentarnos a un super enemigo, el lagarto Juancho en versión de lasTortugas Ninja. Es desagradable pero imprescindible de eliminar, más tarde volverá a dar a la lata. Paciencia.

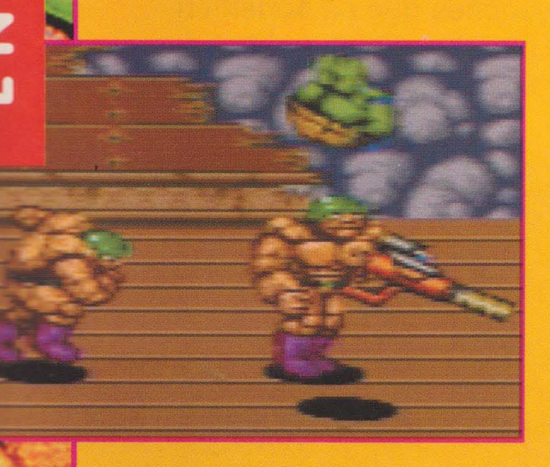
LA LUCHA FINAL

SHREEDDER, el plato fuerte de la sopa de tortuga.
Es sobrecogedor. Cuando aparece te dice algo así como: 'ahora vas a conocer el verdadero poder de las piedras sagradas' y vaya que si lo conoces.
Su velocidad es superior a la que pudieras soñar y su poder muy elevado. Cuando parpadea y aparece a su alrededor una aureola azul, se dispone a atacar. Huye y quítate de su alcance, pues puede congelarte o golpearte pero seguro que no hará nada bueno en tu favor.
En algunos breves instantes es vulnerable aunque mínimamente. Eliminarle es cuestión de paciencia y perder vidas, sobre todo eso, muchas vidas. Así que lo mejor es llegar en el mejor estado de energía posible. Al fin y al cabo es la lucha final y la energía no la vas a necesitar para nada más.

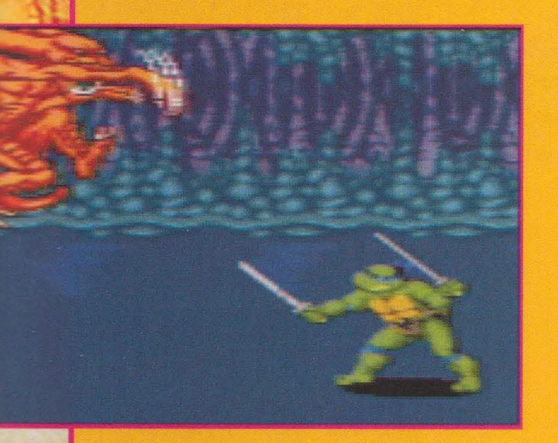
LOS ENEMIGOS

• Estos tipos con CASCO VERDE embisten contra nosotros y lo mejor es apartarse.
Algunos de ellos tienen además un bazooka que utilizan con gran destreza.

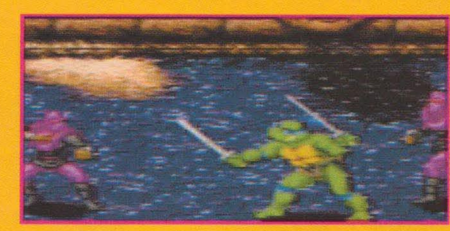




• Este ALIEN no se ha escapado de la película auque pudiera parecer lo contrario. No es tan peligroso como aparenta.



• Los ninjas TRES CUCHILLOS saltan muy alto y desde arriba te arrojan tres cuchillos mortales.



• Los NINJAS MORADOS se colocan en los extremos de la pantalla para arrojar desde allí estrellas ninja. Si se consiguen posicionar uno en cada extremo de la pantalla la encerrona puede ser muy peligrosa.

• Los ninjas con NUNCHACUS son traicioneros y te golpearán a la mínima. No les des la espalda.

• Los LANZAFUEGOS son muy espectaculares pero poco peligrosos. Arrojan una llamarada y se van a casita a enfriar la garganta. No te dejes chamuscar.



• Los NINJAS ROJOS son unos tipos normalitos, aparecen en masa porque uno por uno son unos verdaderos inútiles.

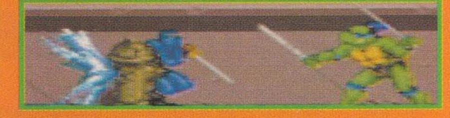


UN POCO DE SURF

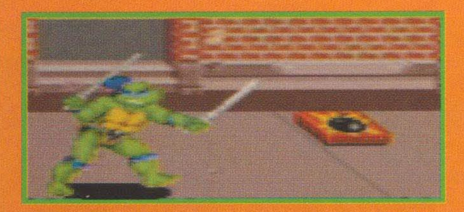
Viene bien para relajar músculos y ver las cosas más claras. Lo malo es que no es un viaje de placer sino todo lo contrario. Tus enemigos ninja también saben hacer surf y van a perseguirte hasta en el agua.

PARTICULARIDADES DE LOS DECORADOS

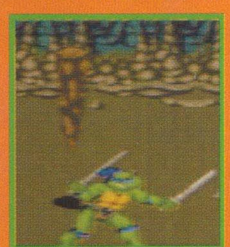
■ Las FUENTES DE RIEGO pueden ser utilizadas para destruir a tus enemigos si las golpeas. Comenzará a brotar un abundante chorro de agua que desequilibrará a los otros ninjas.



■ El item del MOLINILLO te da momentaneamente la facultad de girar a gran velocidad destruyendo a tus enemigos. Es verdaderamente útil.



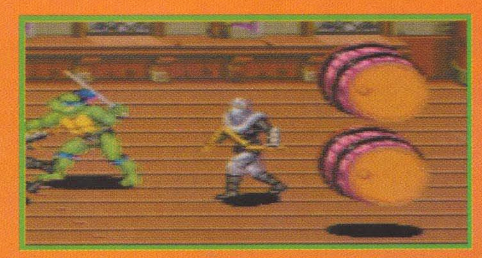
■ Las ESTALACTITAS que caen desde el techo no son mortales pero pueden hacernos perder unas cuantas líneas de energía si no estamos atentos.



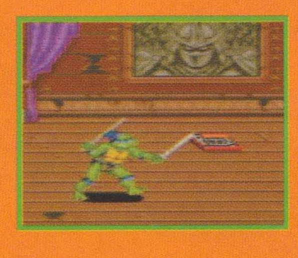
■ Las CAJAS EXPLOSIVAS contienen nitroglicerina. La nitroglicerina es muy inestable porque si la golpeas causará una explosión que destruirá a tus enemigos.



■ Los BARRILES GIGANTES caen desde el techo sin previo aviso y te pueden dejar planchado. No hagas la prueba de ponerte debajo de ellos.



■ La TRAMPA DEL CUADRO, una rica pizza, pero detrás un cuadro mal clavado. Si quieres la pizza cógela y salta rápidamente. De lo contrario el cuadro te aplastará.



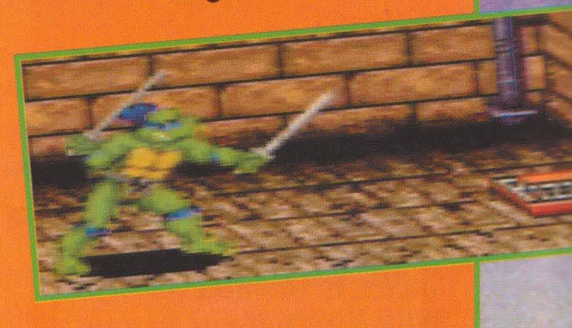
■ Los PINCHOS DEL SUELO te pillarán de sorpresa la primera vez pero no caigas dos veces seguidas en el mismo error. Atraviesa las zonas donde se hallen con cautela y salta para esquivarlos.



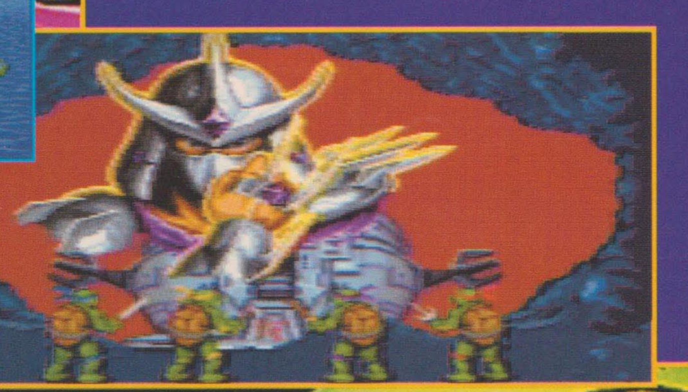
■ Los SPRAYS DE HIELO arrojan hidrógeno líquido, que como sabréis esta a una temperatura menor de 100 grados bajo cero. ¡Cuidado tortuguitas, que en invierno se hiberna pero no se lucha!



La PIZZA repondrá las menguadas energías de nuestra tortuga.



A MITAD DE CAMINO



Tras derrotar a una ristra de enemigos, Shreedder nos obsequia con una visión de su desagradable rostro. Ya le queda menos para fanfarronear.

Aplicaros el cuento.

RINO DE RINOCERONTE

Pequeña fase de transición donde nos espera una entrañable criatura con forma de rinoceronte.

No te descuides ni un instante o seguro que no lo cuentas. Lo digo por experiencia...

NUEVOS HORIZONTES, VIEJOS ENEMIGOS

Ya queda poco para llegar a Shreedder. No te desanimes. Tendrás ocasión de contemplar a nuevos enemigos y las pantallas son realmente vistosas. Disfruta del decorado si es que puedes.

LAS TRIBULACIONES DE UNA TORTUGA EN NUEVA YORK

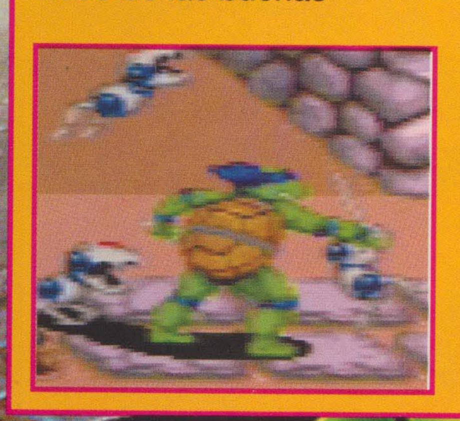


Este bicho muerde la mano de las tortugas y es verdaderamente molesto. No le dejes que se acerque a tí utiliza tu espada.

¡Qué frío! Esto es lo que ocurre cuando no se hace caso de las buenas advertencias y te pones al alcance de un spray de hidrógeno.

El arte les gusta a las Tortugas Ninja, pero una cosa es el arte y otra muy diferente que se te caiga un cuadro encima.

¡100.000 voltios han dejado a nuestra tortuguita hecha una radiografía! Mejor que no repita la experiencia.









EL BARCO PIRATA

No es el del capitán Hook pero está lleno igualmente de sorpresas desagradables. Procura no desesperarte aunque las cosas parezcan difíciles. ¡Ah! ¡Cuidado con los barriles que caen desde el techo!

Esto no es lo que se dice ponerse la pilas precisamente.
Los nunchacazos no sientan bien a nadie y menos a una tortuga, encima por la espalda. Los hay cobardes.
Hacer surf puede no ser agradable si te pinchas en los pies. ¡Pobre tortuga! ¿Habéis visto como le duele el pie?
La tortuga esta presa, ¿qué tendrá la tortuga? los suspiros escapan de su boca de... Rimas aparte, no hay demasiada poesía cuando te agarran por la espalda y te sujetan para golpearte entre varios.
Otra vez estás preso, sólo que esta vez de unos seres mecánicos que utilizan látigos electrónicos para inmovilizarte. No tengas piedad con ellos.
Los lanzadores de fuego te han chamuscado la cabeza un poco. La próxima vez anda con más cuidado.



LA GUARIDA DE SHREEDDER

Es algo parecido a una nave espacial, y está protegida por los más modernos sistemas de seguridad. Ten cuidado con las pelotas gigantes, los deflectores eléctricos y, en especial, con todos los enemigos.

ENEMIGOS DE FINAL DE FASE

• ROCKSTEADY.
Su novia le pone los cuernos.
Es una broma claro, aunque este 'rino' no tenga precísamente cara de broma. Su táctica es embestir y dar pataletas a la carrera. Hay un instante en el que se le puede atacar, es justo antes de que empiece a correr. Luego es INDESTRUCTIBLE, así que no intentes nada contra él cuando se embala. Lo bueno que tiene es que no cambia de altura si estás en la misma vertical que él, así que para esquivarle sólo tienes que estar a una altura diferente. En el fondo no es más que un tonto fanfarrón.

• KRANG.
Es el sonido que hacen tus neuronas cuando este bicho alado cae sobre tí.
La verdad es que es de lo más peligroso que tiene el juego y no hay una forma clara de acabar con él. Como tiene alas posee una gran movilidad y agilidad. Se lanza contínuamente contra tí infringiéndote gravísimos daños. Lo único que puedes hacer es actuar como él, moverte con agilidad tortuguil y rehuir el enfrantamiento frontal, en el que a buen seguro llevas las de perder.
Si utilizas el repertorio de golpes que tienes con salto, seguramente le conseguirás derrotar. Lo importante es no tratar de golpearle más de dos veces seguidas, que es justo el tiempo que tarda en reaccionar.

• TATSU.
Un karateka con secuaces incorporados.
Es el único enemigo de fin de fase experto en artes marciales. Al pricipio de la pelea te advertirá de que antes de que luches directamente contra él deberás derrotar a sus secuaces y eso es ni más ni menos lo que tendrás que hacer.
Después de haberte soltado la amenaza inicial apareceran un buen número de guerreros ninja que tendrás que combatir para acceder a Tatsu. Lo malo es que una vez que has acabado con ellos ¡sorpresa! ¡aparece una segunda tanda de enemigos y así sucesivamente.
Después de haber hecho el primo un par de veces luchando contra sus secuaces y observando que cada vez que los eliminaba, aparecía una segunda tanda, se me ocurrió dejar uno vivo y el resultado era que no salían más.
Así que esa es la táctica, dejar uno vivo y dedicarse a Tatsu. La verdad es que Tatsu parece muy temible en apariencia pero a la hora de la verdad se limita a estarse quietecito mientras sus secuaces luchan contra tí. Por eso, si dejas sólo a uno vivo y te dedicas a esquivarle mientras luchas contra Tatsu no tendrás excesivos problemas.



EL FINAL

Las tres piedras están a salvo y la humanidad descansa tranquila. Las tortugas pueden volver acomer pizza mirando la televisión. Yo me lo he pasado de lo lindo ayudándolas a derrotar a Shreedder, sólo que no las tengo todas conmigo de que no reaparezca algún día.

Tartufo el Pitufo.

EL ASCENSOR

Un interminable ascensor antes de llegar a tu objetivo. Vigila las puertas de los laterales porque no dejarán de salir enemigos por todos los lados. No te impacientes y concéntrate en lo que haces.



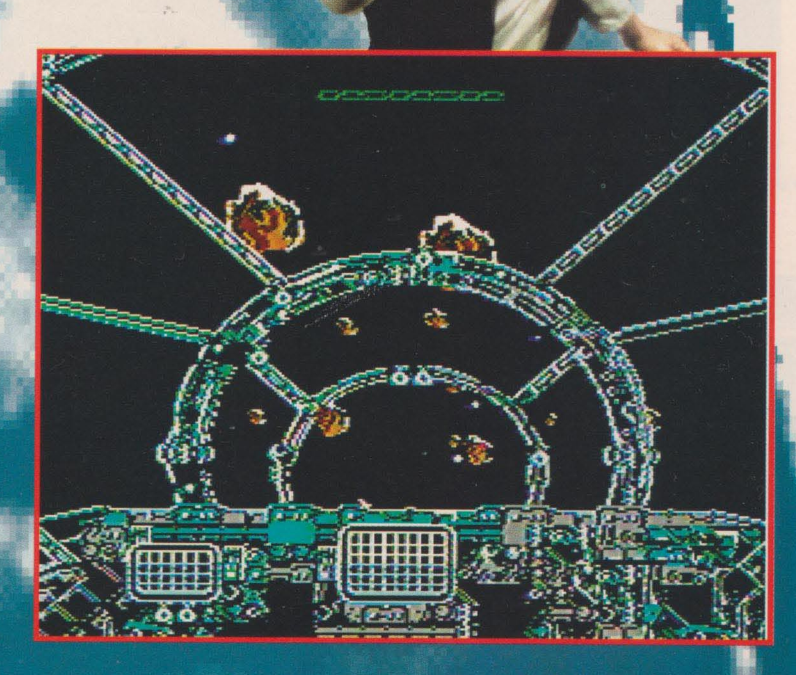
STAR

Si, disponte a vivir la aventura más inolvidable de tu vida, acompañando a Luke, Leia, Han Solo y demás entrañables personajes en su lucha contra los malvados esbirros del Imperio. Y no te preocupes, por que si la ayuda de la fuerza no te parece suficiente, aquí llegamos los valientes muchachos de Super Consolas para echarte una manita...

WARS

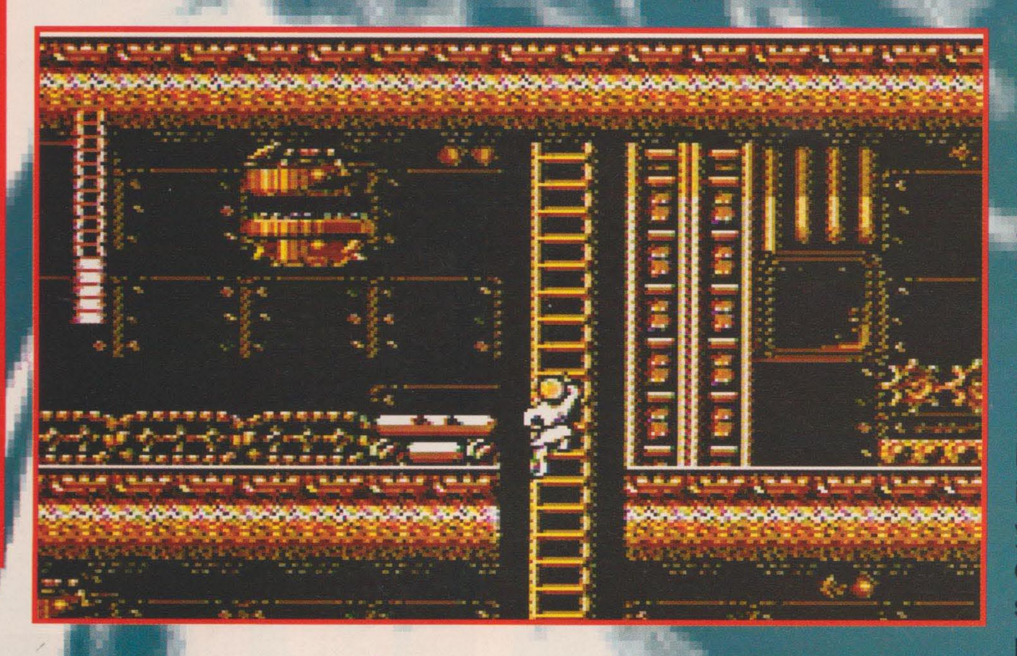
QUE LA FUERZA ESTE CONTIGO...

Cualquiera que pueda recordar el año 1975 tendrá aun muy presente en su memoria un acontecimiento que pasó a la historia de Hollywood, y que cambió para siempre los cánones hasta entonces vigentes para el cine de ciencia ficción: el estreno mundial de "Star Wars", la película que consagró para siempre al tandem Lucas-Spielberg. Lo bueno del caso es que aunque hayan pasado muchos años desde entonces, todavía nos llegan cada cierto tiempo nuevas oportunidades para disfrutar de lo lindo con las peripecias de los inolvidables Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, R2D2 ó C3PO, como es el caso de estos sensacionales juegos para la NES y la Game Boy cuyos secretos vamos a intentar desvelaros a lo largo de estas lineas.



EL DESIERTO TATOINE

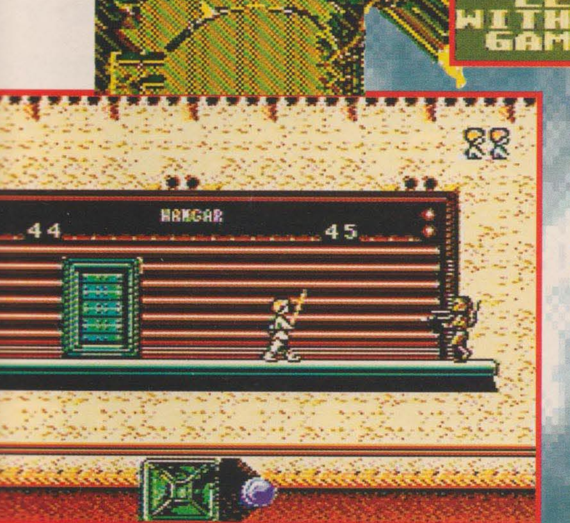
Nuestra aventura no puede desde luego comenzar en un lugar más inhóspito y desesperanzador. Hay ocho areas diferentes en el primer nivel, aunque en realidad sólo es necesario visitar algunas de ellas para recoger los objetos que esconden.



CUEVA (1)

(Objetos: Pistola)
Vas a tener que atravesar esta cueva, asi que muévete con cuidado hacia la derecha usando saltos pequeños (una rápida pulsación del botón bastará) para evitar tanto chocar contra el techo de la caverna como acabar empalado en los pinchos de abajo. Las gotas de ácido son bastante fáciles de esquivar, sin embargo, una vez que tocan el suelo continuan estando activas durante algunos instantes, por lo que resulta muy conveniente pasarlas antes de que lleguen a caer. ¡Y no dejes de coger la pistola del final por nada del mundo!

WELL DONE!
LET THE FORCE BE
WITH YOU, ALWAYS...
GAME COMPLETE x90



Después, dirígete hacia el Sandcrawler, que podrás hallar en el Noroeste del Desierto. .

EL SANDCRAWLER

(Objetos: 4 power-ups de energía, una vida extra, R2D2)
En realidad tu única preocupación en este nivel deberá ser encontrar a R2D2, ya que existe una forma más fácil de conseguir vidas extras más adelante. Para alcanzar al androide deberás seguir el siguiente camino: derecha hacia la escalera, subir por ella, hacia la izquierda y hacia arriba por la tubería, derecha hacia la tubería, arriba, todo hacia la izquierda, arriba por la tubería, izquierda para intentar aterrizar en la plataforma elevada cercana a la tubería, correr hacia la izquierda, subir, ir a la derecha y bajar por la escalera, derecha y subir por la siguiente escalera, derecha por la cinta transportadora, arriba por la próxima escalera, camina sin parar hacia la



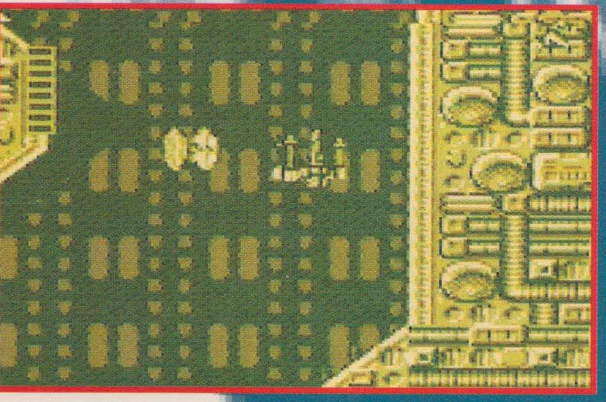
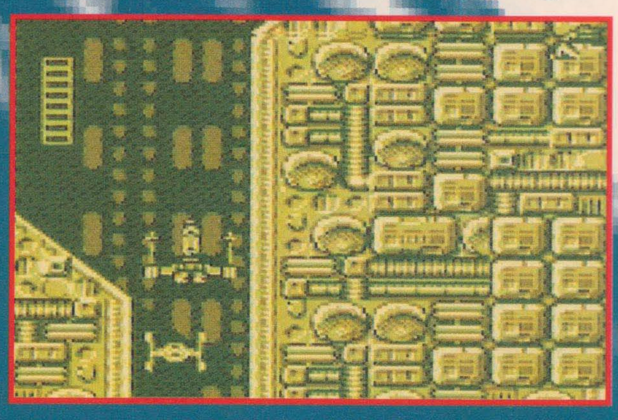
derecha y por fin tendrás ante tí a tu amigo R2D2.

¡SUPER SALTO!

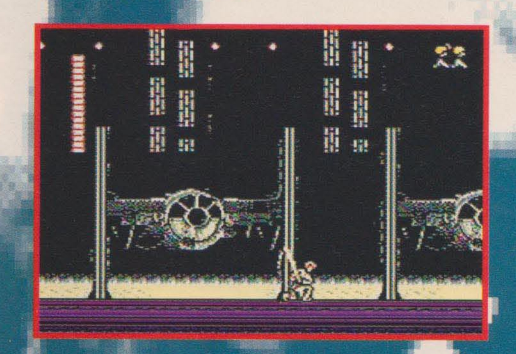
Si corres en la misma dirección en la que se mueven las cintas transportadoras, obtendrás un impulso suplementario, que te permitirá saltar más lejos.

LOS ENEMIGOS DEL SANDCRAWLER

Los Jawas, armados con pistolas, nos complicarán la vida si tenemos la poco afortunada idea de acercarnos demasiado a ellos, así que procura mantener las distancias. Las muy peligrosas máquinas aplastadoras (Crunchers) que bajan desde el techo pueden ser superadas fácilmente vigilando su

cadencia y pasando por debasjo a toda velocidad cuando estén arriba.
Una vez que hayas salvado a R2D2, dirígete a la cueva de Obi-Wan, que podrás encontrar en la esquina Nor Este del mapa.



LA CUEVA DE OBI-WAN

(Objetos: Espada de luz de Luke, 1 power up de energia, dos 1-up).

EL TRUCO DEL 1-UP

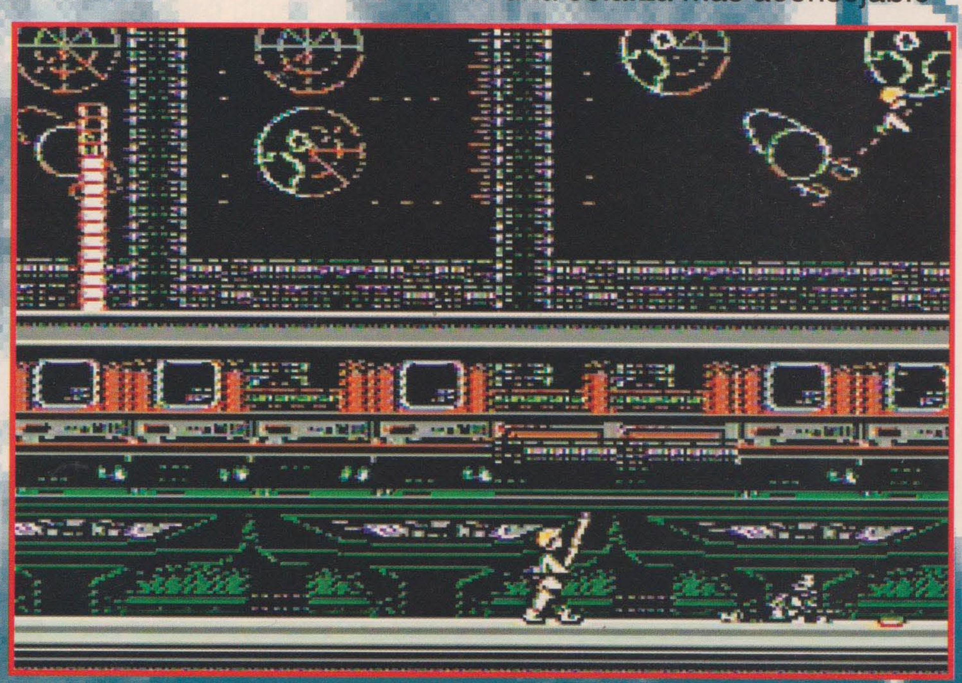
La primera cosa que puedes hacer en la caverna de Obi-Wan, es conseguirte una buena cantidad de vidas extras. Para ello, dirígete desde el comienzo hacia la derecha, baja por las tres pequeñas plataformas a una zona de mayor tamaño, corre a la izquierda, salta a la roca pequeña de al lado, y baja a través de las cuatro plataformas pequeñas a zona grande de abajo. Desde aquí, salta a la plataforma de la izquierda, salta a la parte izquierda del muro, si lo has hecho todo bien, aterrizarás dentro del muro. En la izquierda hay dos vidas extras, recogelas, sal de las cuevas y repite el proceso cuantas veces consideres necesarias.
Una vez hecho esto, dirígete hacia la izquierda para encontrar a Obi-Wan Kenobi. Tendrás, eso si, que pasar a través de cuatro plataformas suspendidas sobre una mortal zona de pinchos. Antes de realizart cada salto no olvides pulsar el botón B para aumentar tu velocidad. Un insecto tratará de eliminarte; haz antes tu lo propio con él. Obi-Wan te dará tu espada de luz, y, dado que hemos rescatado a nuestro amigo R2D2, le tendremos con nosotros para el resto de la aventura.

LOS ENEMIGOS

La amenaza más persistente que tendremos que afrontar en la tercera cueva son la gran cantidad de insectos que tratarán de acabar con nosotros. No dejes de disparar mientras estes recorriendo el interior de la cueva. El otro problema al que vas a tener que hacer frente es el alien que custodia las vidas extras – espera en la parte derecha de la pantalla, y dispárale sin piedad.

LOS ESCUDOS DEL HALCON MILENARIO

Varias de las cuevas repartidas por el mapa contienen estos escudos, aunque en realidad lo más fácil es entrar y reentrar en una sola.La más aconsejable









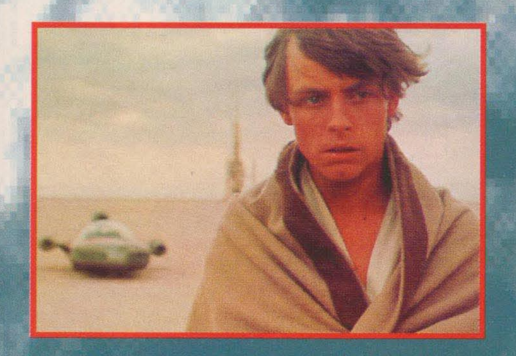
es la que se encuentra en el Norte. Coge el escudo, sal y repite de nuevo el proceso 8 veces.
Las ratas son los únicos enemigos que nos acosarán dentro de las cuevas; para destruirlas dispara a las rocas antes de que salgan de ellas. Una vez que tengas en tu poder los 8 escudos, dirige tu deslizador hacia el Sur Este del desierto
para alcanzar la ciudad de Mos Eisley.

MOS EISLEY EN LA CANTINA

En esta peligrosa ciudad, y más concretamente en el interior de la cantina, nos espera Han Solo, el piloto del Halcón Milenario. Para encontrarle, entra en la primera puerta (la de la cantina), y camina sin cesar hacia la derecha, por que al final de esta zona podremos encontrarle.
Podrás librarte fácilmente de algunos aliens con tus disparos, pero otros son totalmente invulnerables a nuestro láser, por lo que nuestro único medio de defensa consistirá en saltar sobre ellos (el mejor momento es instantes después de que nos hayan disparado). En cualquier caso el camino más seguro es correr por encima de las mesas, no lo olvides. Una vez que hayas alcanzado y reclutado a Han Solo's, úsale para salir con mayor facilidad de la cantina.

LAS CALLES

Cuando salgas de la cantina, te deberás dirigir hacia el hangar 94. A lo largo del camino te las tendrás que ver contra los soldados de asalto del Imperio (Storm Troopers), Jawas y el caza-recompensas Boba Fett. Usa a Han para mantener a raya a los soldados, mientras que con Luke y su espada de luz haces lo propio con los Jawas. No dispares a Boba Fett, y prueba a utilizar con él un metodo mucho más eficaz: un certero, limpio y mortal golpe de tu espada.

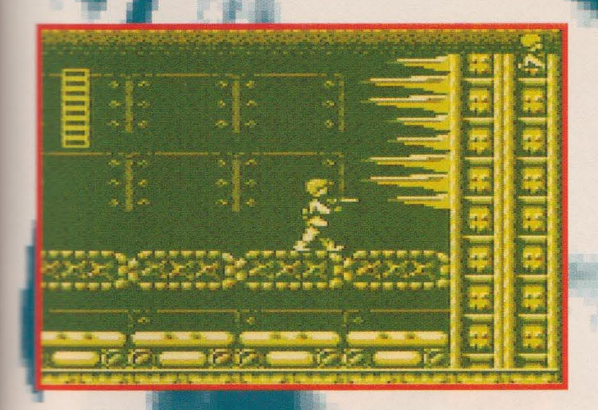


Una vez que llegues al extremo derecho de la calle, tienes que subir las plataformas y deshacerte del último guardián que encontrarás en tu camino hacia el hangar 94
.

HANGAR 94

Dado que deberías tener ocho escudos, esta sección no tendría que plantearte muchos más problemas de los habituales. Camina a la derecha, sube la primera escalera, continua a la derecha, sube la próxima escalera, de nuevo a la derecha, baja, ve a la izquierda, baja de nuevo, a la derecha una vez más, baja la escalera, corre a la izquierda y encontrarás el Halcon Milenario. Uno de los mayores peligros en este nivel son los rayos láser, que en caso de alcanzarnos disminuirán de forma alarmante nuestra energía, así que mide bien tus pasos cuando te acerques a ellos.

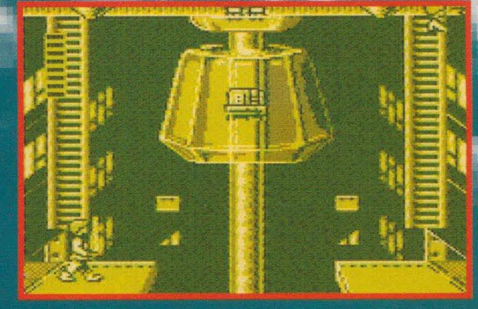




Una vez que llegues al Halcon Milenario, comenzará tu viaje a través del cinturón de asteroides.

EL CINTURON DE ASTEROIDES

Como ya dijimos antes, el hecho de tener en tu poder ocho escudos debería ayudarte a no tener problemas para superar esta fase. En cualquier caso si queréis un truco casi infalible, pulsar el botón de arriba durante toda la fase e ignorar por completo las rocas que vienen hacia vosotros, por que no os tocarán.

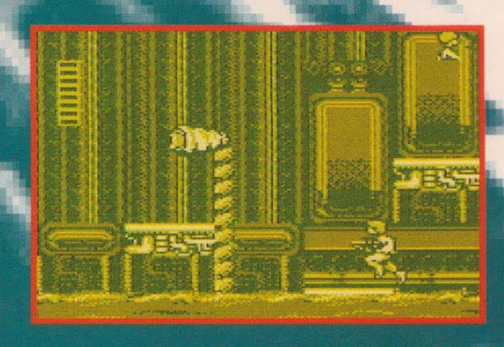


EL HANGAR DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

La primera sección de la Estrella de la Muerte es bastante fácil de atravesar, a pesar de que los soldados que nos disparan con grandes ametralladoras son un tanto díficiles de superar. La salida esta en la esquina superior derecha, y puede ser alcanzada avanzando siempre en esta dirección si dejar de utilizar las escaleras que encontremos.

LA ZONA DEL GENERADOR DEL CAMPO DE TRACCION

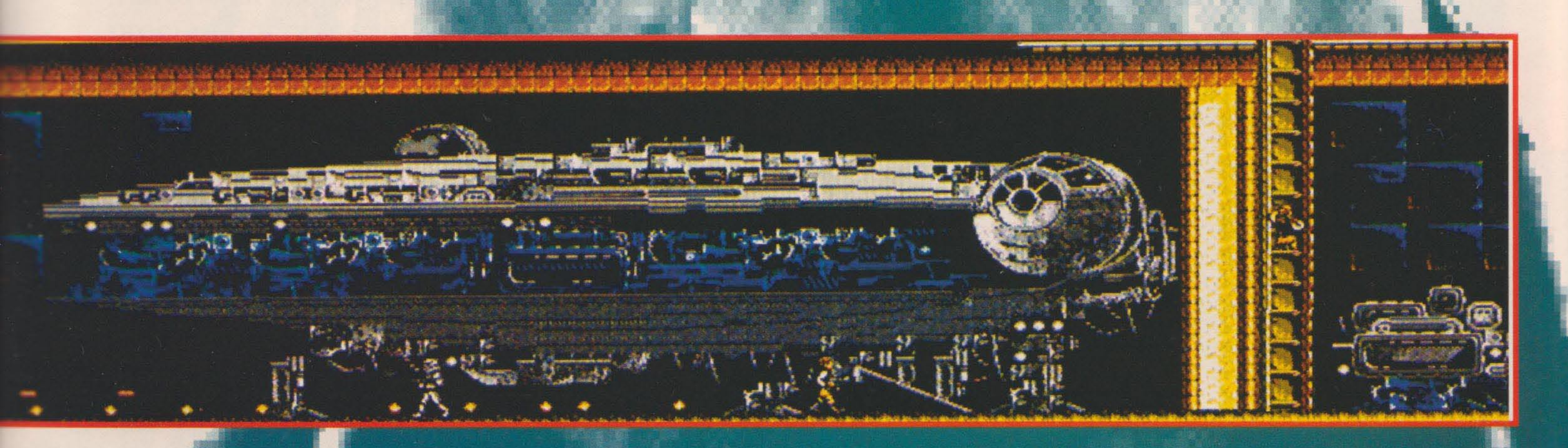
Antes de que puedas llegar hasta él generador del campo de traciión que impide el vuelo del Halcón Milenario, ytendrás que recorrer esta compleja zona. Primero dirígete a la derecha para llegar a el centro de control, momento en el que R2D2 se conectará a la computadora y te podrá mostrar algunos interesantes planos de las diferentes secciones de la Estrella de la Muerte.

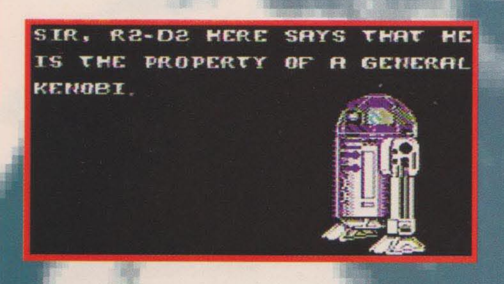


Desde aquí, corre a la derecha, cruza el gran abismo (mucho cuidado con caer en él), y baja por el ascensor. Puedes ir a la derecha y abajo por una vida extra, pero esta custodiada por un tipo poco amistoso... así que piénsatelo dos veces.
Siguiendo con nuestro camino, nuestra próxima misión no es otra que dirigirnos por fin hacia el generador del campo de tracción, donde nos espera una nueva y dura prueba para exhibir nuestras ya demostradas habilidades.

EN EL GENERADOR

Para destruir el generador es necesario que acertemos con nuestros disparos a su núcleo, situado justo en el centro de la pantalla. Para poder hacerlo, sube indistintamente por la escalera de la izquierda o la derecha, y salta en dirección al núcleo, a la vez que disparas a ser posible con la pistola de





Han Solo. Es muy importante tener cuidado de no caer al abismo, así como de no ser alcanzado por los lásers que pululan por la pantalla.

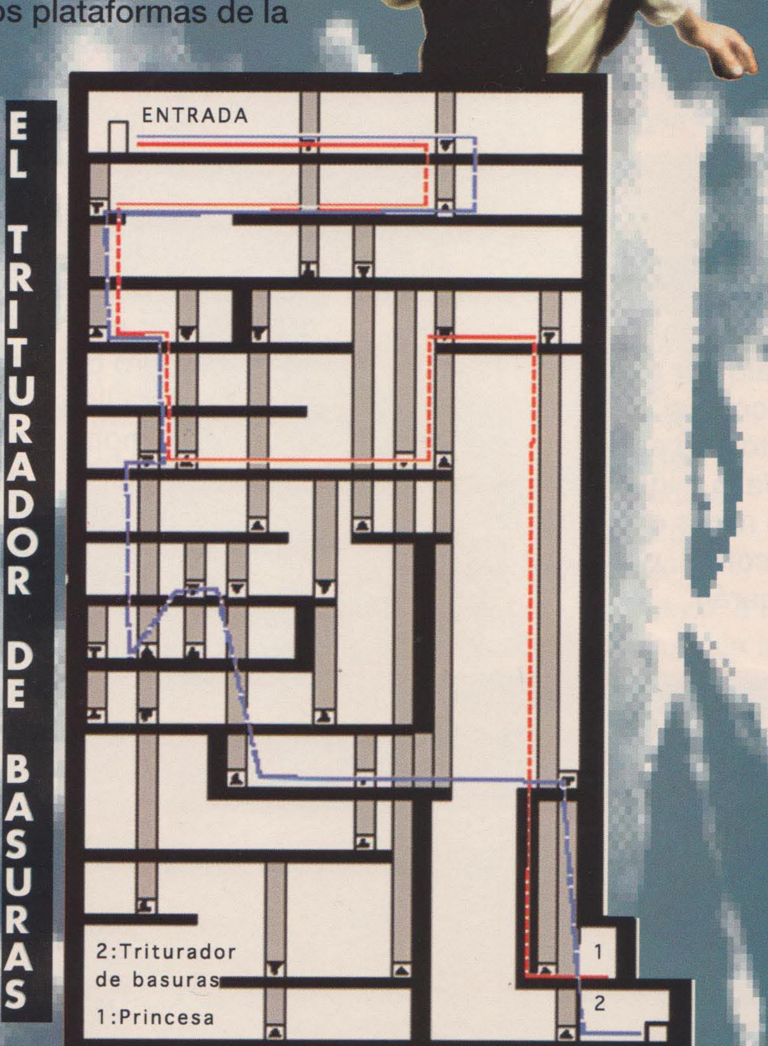
EL TRITURADOR DE BASURAS (1)

Una vez que hayas destruido el generador del campo de tracción, serás trasladado al siguiente escenario, donde tendrás que cumplir dos objetivos, que podrás llevar a cabo con más facilidad gracias al mapa que te ofrecemos: encontrar y rescatar a la Princesa Leia y dirigirte al Triturador de Basuras propiamente dicho. Han Solo es probablemente el personaje más aconsejable para usar en este nivel, dado que posee el disparo más poderoso. Cada vez que salgas de los ascensores, comienza a disparar, por que a buen seguro que al menos uno o dos soldados te estarán esperando.

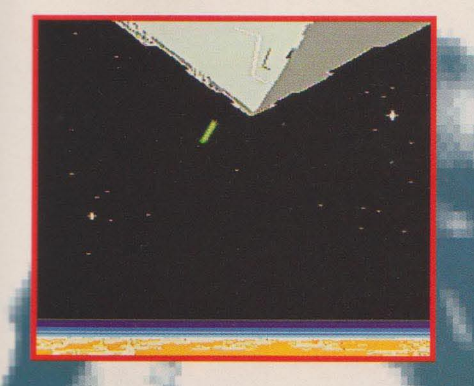
Ahora es un buen momento para utilizar a Obi-Wan dado que puede reponer las energías de Luke, Leia y Han.

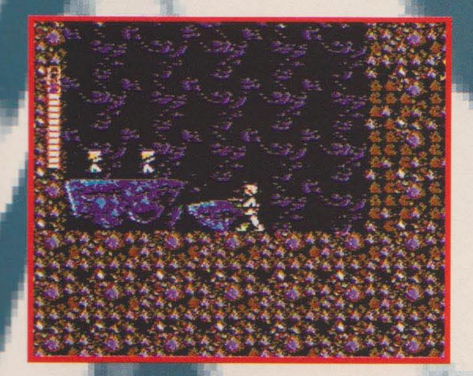
EL TRITURADOR DE BASURAS (2)

Una vez rescatada la Princesa, se te concederá el paso a la siguiente sección. Todo lo que tienes que hacer ahora es llegar hasta la esquina superior derecha, pero el camino es bastante largo y peligroso. Desde el comienzo, camina a la derecha, salta arriba y luego dirígete hacia la cinta transportadora y alcanza la plataforma elevada, entonces continua a la derecha. Sube por la tubería, salta a través de las dos plataformas de la izquierda, cruza la cinta transportadora hacia la derecha, usa la escalera, y sube hasta el final. Corre de nuevo por la cinta transportadora, y salta hacia el borde para alcanzar la plataforma de la izquierda. Baja por la escalera, y dirígete a la izquierda, y por último sube para alcanzar la salidad. Hay una buena cantidad de androides y soldados de asalto pululando por estos corredores, así que manten la









cabeza fría y mide bien tus pasos. Tan pronto como veas algo aparecer por el borde de la pantalla dispara sin piedad... luego si quieres pregunta.

EL TRITURADOR DE BASURAS

Aquí es donde te vas a tener que ver la cara contra el guardian de esta fase. Se trata de una enorme y repugnante serpiente rodedada por un un no menos asqueroso fluido maloliente . En primer lugar, subete a alguna de las plataformas, entonces, cuando la serpiente aparezca, dale un golpe en el ojo - Han Solo tienen un buen ataque en este momento, aunque la espada de luz de Luke cumple el mismo cometido a las mil maravillas. En cualquier caso procura no mantenerte mucho tiempo quieto o el guardian se encargará de que te arrepientas de ello.

EL TRITURADOR DE BASURAS (3)

Este lugar esta lleno de poco amistosas serpientes además de androides y soldados de asalto. La salida, situada en la esquina superior derecha es muy fácil de encontrar. Ve a la derecha, sube la escalera, ve a la izquierda, sube por la tubería, derecha otra vez, por la tubería hasta arriba del todo, por la izquierda hacia la siguiente tubería, derecha después de subir, otra vez derecha y arriba hasta que alcances la salida. Tu mayor quebradero de cabeza serán las molestas serpientes - ¡tendrás que ser muy cuidadoso cuando saltes sobre ellas!

LA TORRETA DE DISPARO DEL HALCON MILENARIO

Esta fase es muy similar a la del cinturón de asteroides, aunque esta vez ocupamos la posición de artilleros en una de las torretas de disparo de la nave de Han Solo. Tendremos que destruir los cazas TIE del Imperio que se abalanzan sobre nosotros.Lo mejor para nuestra integridad es mantenernos en las esquinas superiores izquierda o derecha, although, si alguno se acerca demasiado, tendremos que ocuparnos de destruirlo rápidamente.

EN EL X-WING

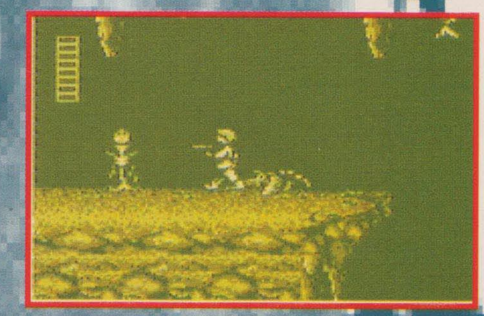
Esta es también una fase en 3-D, aunque tripulamos una nave espacial diferente. De nuevo, nos las tendremos que arreglar para destruir tantos cazas TIE como podamos, aunque hay una forma bastante fácil de destruir diez a la vez. Simplemente dirige tu cursor a la esquina superior derecha y no dejes de disparar. Después de esto, mueve el cursor al centro de la pantalla y concentra tu fuego sobre los enemigos.

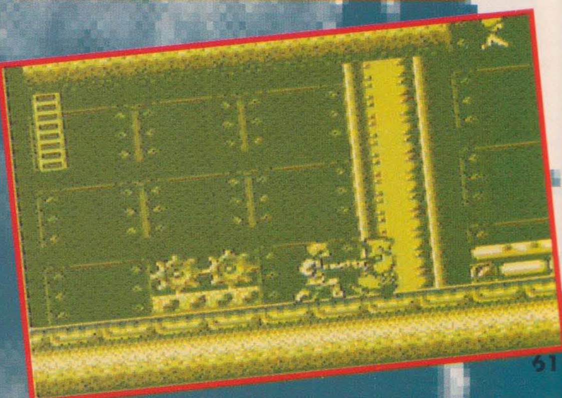
LA BATALLA FINAL

La última fase tiene lugar en la Estrella de la Muerte. Para sobrevivir a este nuevo reto, tendrás que tener mucho cuidado tanto de no chocar contra los escenarios como de no ser detruidos por los disparos de las torretas o por los ataques de los cazas del imperio. Cuando estés a punto de llegar al final, dispara rápidamente y trata de acertar en el blanco para poner fuera de combate (por lo menos momentaneamente) a las fuerzas del Imperio, que la fuerza sea contigo....

ULTIMAS ANOTACIONES

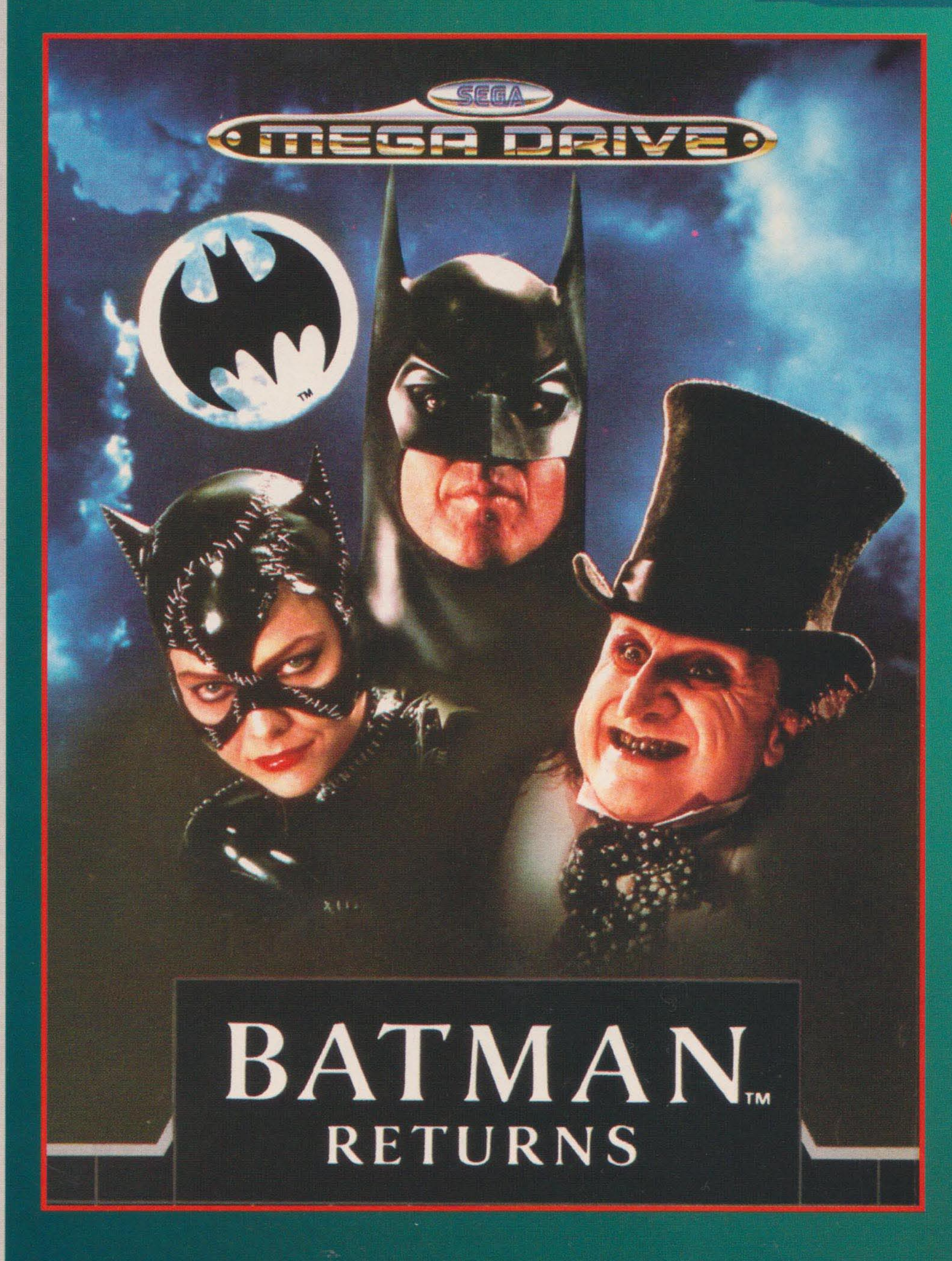
Como veis hemos agrupado la solución de los dos juegos para la Game Boy y la NES por que aunque cada uno de ellos posea ciertas peculiaridades, lo cierto es que son tan iguales que las acciones a acometer en cada uno de ellos para llegar al final son prácticamente las mismas. En cualquier caso hemos dejado un poco a vuestra propia improvisación el descubrir algunos secretos de cada juego para no ponéroslo demasiado fácil.





MEGA DRIVE

Consola: MEGADRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Jugadores: 1



El héroe de cómic y de película retorna a nuestras consolas de manera espectacular. Esta segunda entrega de las aventuras de Batman es una muestra del saber hacer que impera en el mundo de los video juegos. Una delicia para todos, grandes y pequeños, en la que intentaremos contarte la mejor manera de acabar con los desmanes de un malvado, El Pingüino, que cometió el error de enfrentarse a un superhéroe de la talla de Batman.

Cinco fases como cinco soles. Cada una plagadita de enemigos y dificultades para no aburrinos ni un solo instante. Y si otros juegos pecaban de fáciles o excesivamente difíciles, «Batman Returns» ha sabido conjugar un equilibrio que nos hará disfrutar muy buenos momentos. No, no creais que con indicaros lo que ocurre en cada fase bastará "para que os paseeis por el juego" como si cualquier cosa, mas bien será un indicativo alentador para aquellos que aún no hayan sentido el placer de jugar esta aventura.

No es nuestra labor contaros cada una de las armas de Batman y ni mucho menos enseñaros el manejo de cada una, ya que el manual de instruccioes que acompaña al juego se basta solito para tal misión, pero resulta evidente que para describir este juego hasta el final lo mejor es ir paso por paso y comentar detalladamente cada fase, así que comencemos desde el principio.



BATMAN RETURNS



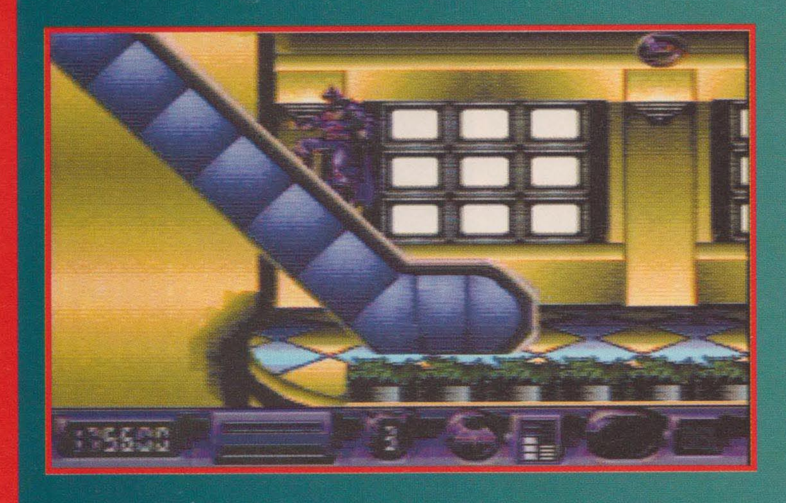
NUNCA SEGUNDAS PARTES FUERON TAN BUENAS

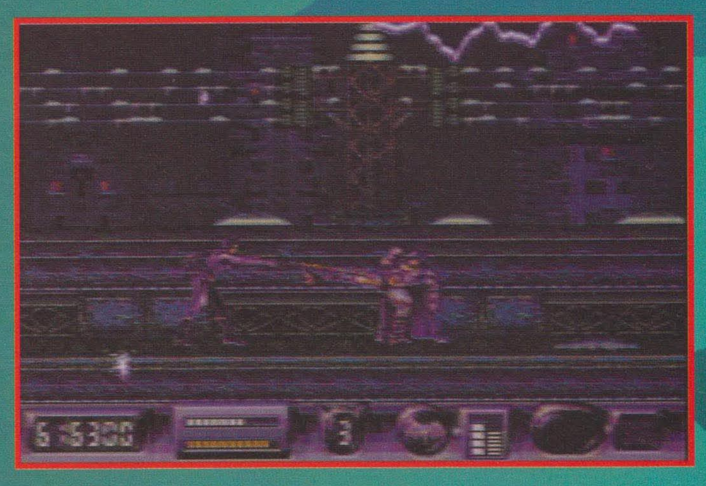


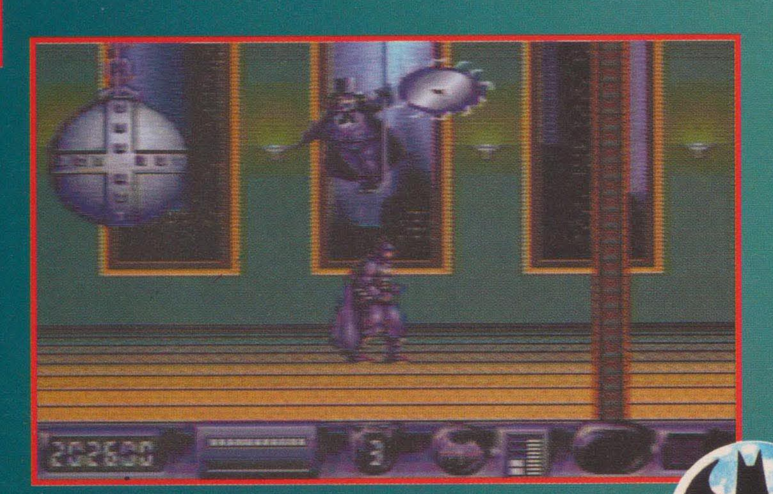
ACTO 1: LA CIUDAD DE GOTHAM

Como cada uno de los actos se subdivide en varias etapas que nos conducirán a enfrentarnos al final de cada acto a CatWoman o al Pingüino. Este primer acto nos llevará a través de la ciudad de Gotham para eliminar de sus edificios a unos terribles esbirros dispuestos a todo con tal de ganar puntos con nuestra muerte (la de Batman, claro).

Nada más comenzar, y como será norma en el juego, deberemos recorrer cada una de las fases para recoger las utilísimas armas que posteriormente utilizaremos a lo largo de la aventura. Este primer acto se caracteriza por los edificios por donde deberemos encaramarnos e ir eliminando los adversarios que nos saldrán al paso. Las gárgolas, terribles diablos







de piedra que cobran vida con nuestra presencia, serán un duro obstáculo, pero una patadita a tiempo será suficiente para devolverlos al mundo de tinieblas de donde proceden. Nuesta labor consistirá en ir hacia la derecha y entrenarnos con las diferentes armas que tendremos a nuestra disposición. No olvidar que destruyendo enemigos nuestra puntuación subirá como la espuma, y recogiendo los items de las armas nos permitirá disponer de mayor cantidad de potencia de vuelo (imprescindible para otros actos). Las gotas de lava no serán mayor problema pues caen siempre en la misma secuencia y dejando pasar tres nos dará el tiempo justo para atravesarlo sin ningún problema. Poco más que contaros en esta primera fase, cuyo cometido es entrenarnos para las dificultades que a buen seguro, y os lo aseguro, vendrán después, así como presentarnos muchos de los enemigos que posteriormente, y con más mala idea aún, harán su acto de presencia.

Dentro de este primer acto nos encontraremos con una fase que se diferencia de las demás en que se juega en diagonal. En el edificio deberemos evitar caer en los agujeros, procurando llegar al final de los pasillos para recoger las armas ocultas que allí se encuentran. Tened buenos reflejos con los payasos que montan los monociclos, ya que disparan a modo de ametralladora y nuestras armas arrojadizas no son infinitas; saltad sobre los chorros de gas y evitar las corrientes de aire de los tubos de ventilación. TRUCO: Golpear la cabeza de piedra para atorar el tubo de ventilación y evitar así ser aspirados. A continuación, la distancia entre los agujeros será tan grande que necesitaremos de la potencia de vuelo para ir





de balda en balda. Superado este obstáculo nos enfrentaremos a dos colosos de piedra que manejan dos engranajes que disparan a su vez otros más pequeños que debemos evitar, además de bolas de fuego de sus bocas (parece ser que el mal aliento suele ser característico en muchos de los enemigos). Reflejos y buenos golpes son la solución.

Una vez dentro de la catedral cogeremos armas detrás de las columnas (están muy poco visibles) y siguiendo por la derecha ascenderemos a varios pisos hasta llegar donde hay unos salientes en forma de rostro por los que debemos ascender teniendo cuidado de las gárgolas que sorpresivamente aparecerán.

Subir por la plataforma-ascensor hasta donde esta el Pingüino saltando rápidamente de la plataforma para evitar caer, pues esta se romperá en pedazos.

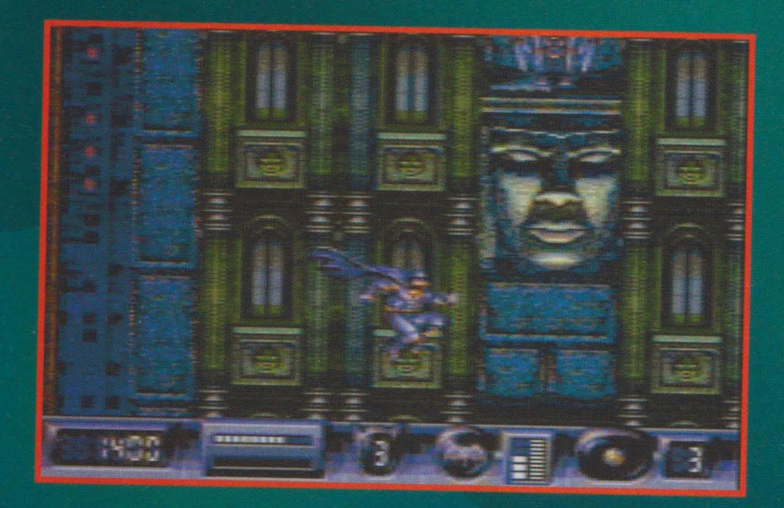


ACTO 2: EL PAIS DE LAS MARAVILLAS DE SHRECK

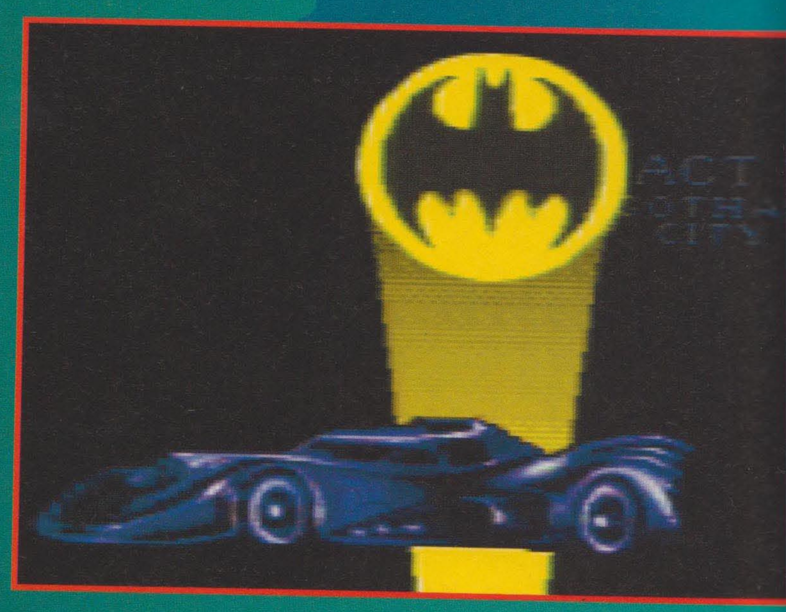
Los moteros son nuestros mayores enemigos, pero una buena patada o puñetazo será suficiente para pulverizarlos. Continuando a la derecha nos encontraremos con una plataforma donde se encuentra un forzudo cirquense que nos lanzará trozos de chatarra. Correr hacia el lado opuesto y subir para demostrarle al elemento en cuestión lo caro que vale un peine. Más arriba, una lanzadora de cuchillos y un tipo armado con un palo intentarán hacernos morder el











polvo, pero les demostraremos que no hemos llegado hasta aquí por casualidad ¿No es cierto? Después continuaremos por unas escaleras mecánicas, pero lo mejor es seguir subiendo por la derecha utilizando el gancho para evitarnos complicaciones hasta llegar a enfrentarnos de nuevo con la CatWoman. (Por si no lo he dicho antes, la mejor forma de aplacar los ánimos de tan linda gatita es ser rápido en golperla una vez que finaliza su salto con giro).

En la fase de bonus bajaremos por las escaleras mecánicas para recoger las armas que allí se nos ofrecen, teniendo cuidado de saltar a la izquierda al llegar a la escalera rota para evitar caer en el agujero.

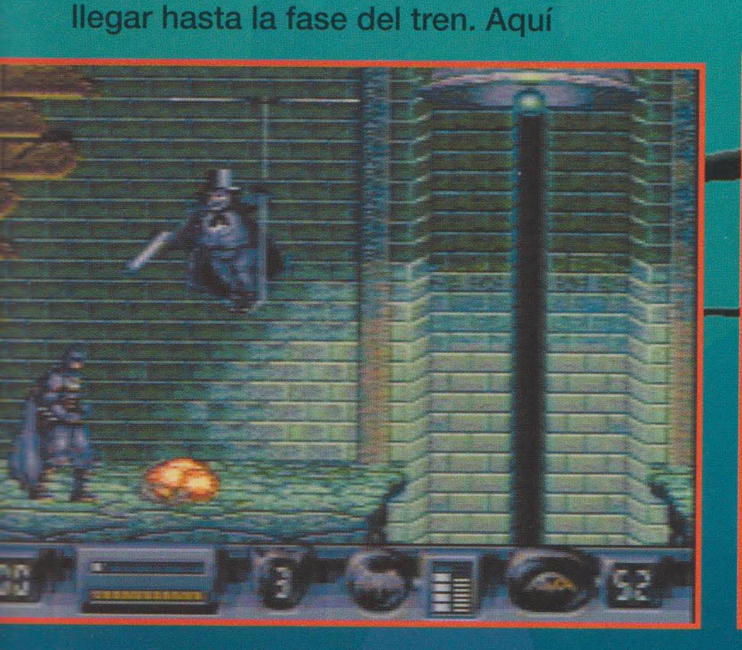


ACTO 3: EL CIRCO DE TRIANGULO ROJO

La primera fase del acto tercero se desarrolla en un jardín donde saltaremos por el muro y bajaremos a las jaulas donde se encuentran los comedores de fuego (dos en cada jaula). Para salir de las celdas lanzaremos el gancho en el centro del hueco superior y subiremos saltando rápidamente hacia la izquierda. Una vez lleguemos a las norias subiremos teniedo cuidado de no caer (es preferible hacerlo por el centro evitando coger las armas que veamos pues son realmente inaccesibles). Al saltar de la última noria debemos hacerlo utilizando la potencia de vuelo para coger el arma que está a la derecha.



En la fase de los espejos debemos evitar a los payasos que de improviso saltarán sobre nosotros y nos lanzarán bombas. En las casetas los puños de boxeo serán nuestro mayor problema, así como las bombillas, que explotarán en nuestra presencia minando nuestro nivel de energía. Antes de subir por la cuerda recoger el arma de corazón para reponer nuestro depauperado nivel de energía. Si queremos pasar sin mayores dificultades por los trapecios sin caer en las redes deberemos de disponer de un buen nivel de potencia de vuelo para evitar que quemen las redes y nos precipitemos irremisiblemente al vacío.
Continuando a la derecha y tras eliminar al motorista debemos subir hacia donde están los payasos en monociclo para llegar hasta la fase del tren. Aquí





saltaremos de vagón en vagón eliminado los enemigos, saltando sobre las palancas, recogiendo las armas que encontremos y disponiendo de un buen nivel de energía para conseguir atravesar los dos vagones donde están las cuchillas.

Finalmente, enfrentarnos a un payaso armado con una pala, cuya mayor dificultad será la resistencia que ofrece a nuestros golpes, sumado con el fuego que el Pingüino desde dentro del vagón hará brotar del techo. Antes de acabar (si pudieramos) con el payaso, recoged la energía que se encuentra a la derecha.



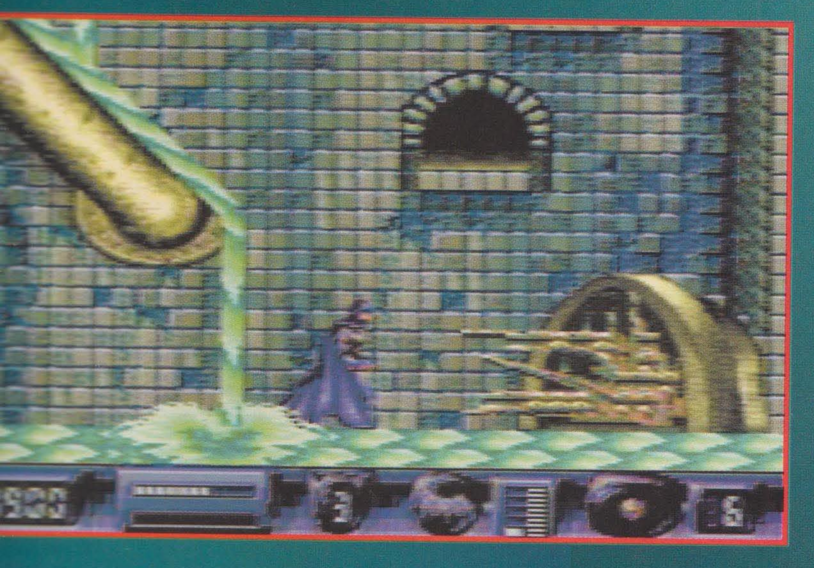


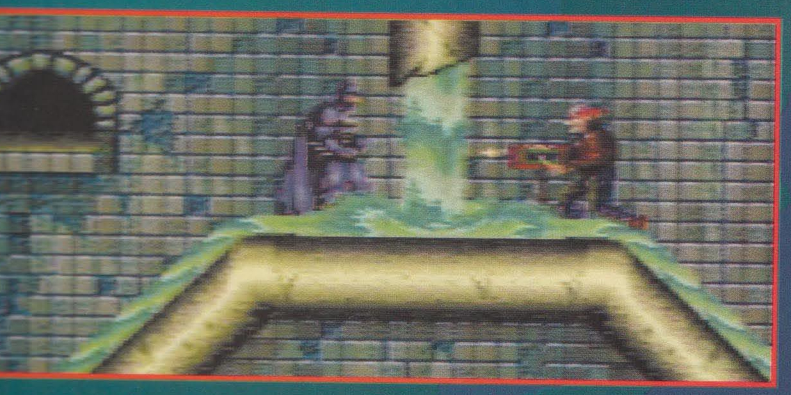
ACTO 4: POR LAS ALCANTARILLAS

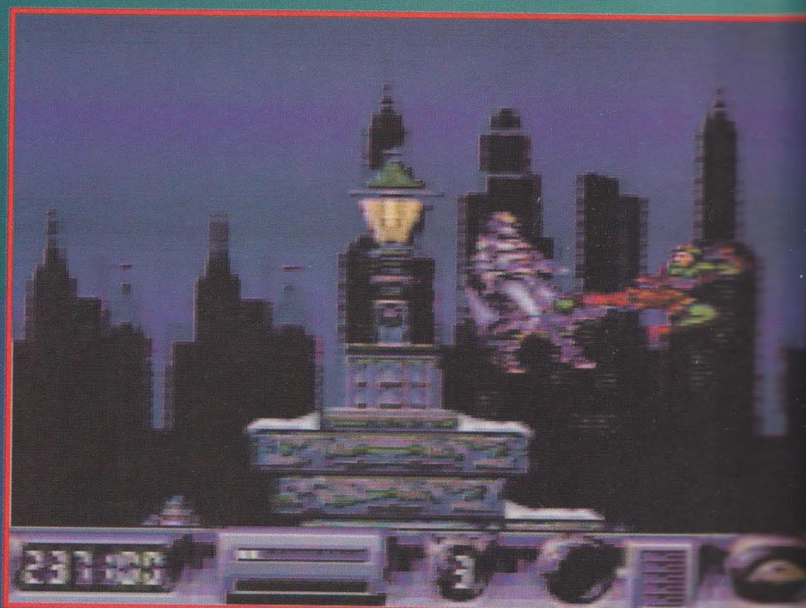
Además de la dificultad que de por sí ya suponían los enemigos anteriores deberemos añadir la del agua que discurre por las alcantarillas, que nos frenará o acelerará dependiendo del sentido del curso del agua. Bajad a la derecha y a continuación subir por la tubería por donde cae el agua.

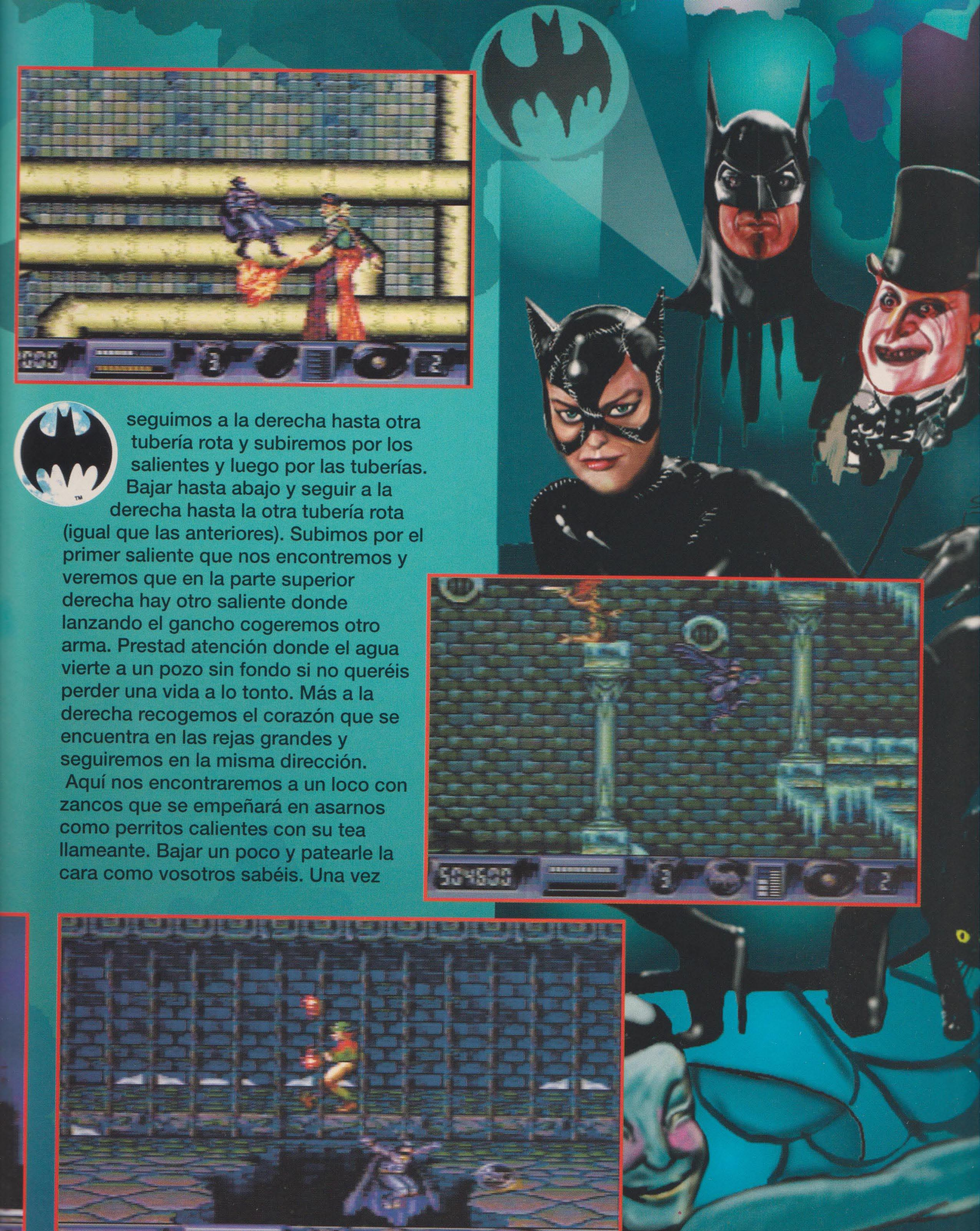
Seguiremos a la derecha hasta encontrar una pared que nos cerrará el paso; nos dejamos caer, cogemos el arma y nos cargamos al tipejo que allí se encuentra.

Continuamos a la izquierda hasta llegar a una tubería donde corre el agua y subiremos por ella para recoger un arma. Después bajamos hasta el fondo encontrándonos con la tubería rota (en la que sobresalen los hierros),









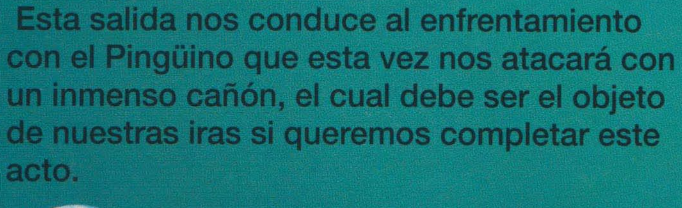
seguimos a la derecha hasta otra tubería rota y subiremos por los salientes y luego por las tuberías. Bajar hasta abajo y seguir a la derecha hasta la otra tubería rota (igual que las anteriores). Subimos por el primer saliente que nos encontremos y veremos que en la parte superior derecha hay otro saliente donde lanzando el gancho cogeremos otro arma. Prestad atención donde el agua vierte a un pozo sin fondo si no queréis perder una vida a lo tonto. Más a la derecha recogemos el corazón que se encuentra en las rejas grandes y seguiremos en la misma dirección. Aquí nos encontraremos a un loco con zancos que se empeñará en asarnos como perritos calientes con su tea llameante. Bajar un poco y patearle la cara como vosotros sabéis. Una vez



puestas las cosas en su sitio continuaremos en las alcantarillas, pero con la dificultad que en el fondo no hay agua, sino un ácido corrosivo que en caso de caer nos bajará estrepitosamente nuestro nivel de energía. Saltando por los diferentes salientes llegaremos a un muro donde nos dejaremos caer hasta una pequeña plataforma. Continuaremos a la derecha y nos dedicaremos a explorar palmo a palmo las tuberías para recoger todas las armas (abundantes en esta zona) y eliminar o evitar si pudiéramos a los indeseables de turno. Al final a la derecha encontraremos la salida.



Esta salida nos conduce al enfrentamiento con el Pingüino que esta vez nos atacará con un inmenso cañón, el cual debe ser el objeto de nuestras iras si queremos completar este acto.

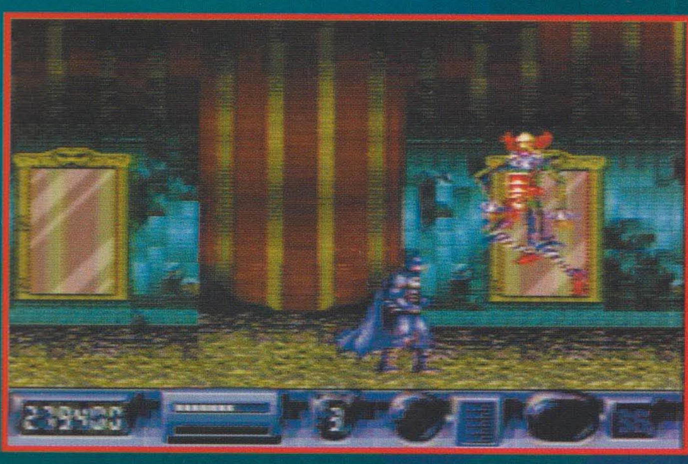


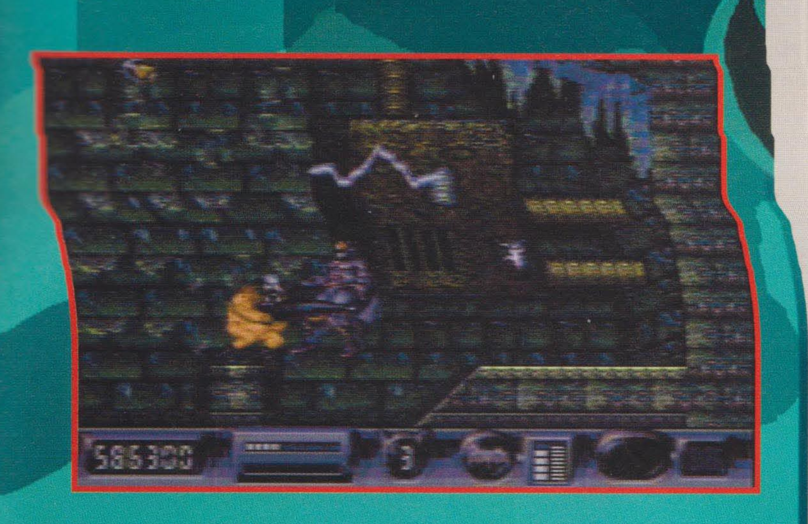


ACTO 5: LA GUARIDA DE EL PINGÜINO



Es sin duda el lugar más peligroso de toda la aventura. El suelo y las paredes están heladas y el fondo se encuentra inundado por un líquido que nos convertirá en un segundo en un pudin de murciélago (o sin una preciada vida, que es lo mismo). No hay enemigos nuevos, pero son más fieros que antes y la facilidad para acabar con algunos se trunca en verdadera dificultad, haciéndose preciso utilizar las armas arrojadizas que hemos recogido en los actos anteriores y almacenado en nuestro super cinturón. Los salientes redondos con tres pequeñas rejas serán nuestra improvisada escalera, debiendo utilizar en muchos casos el arma más mortifera de las que disponemos: El Batarang de Superbúsqueda, para eliminar a los enemigos antes de encaramarnos más arriba y evitar sus odiosos disparos y golpes. Cuidado con los salientes en forma de rostro, que se volverán y nos clavarán sus heladas púas en nuestros delicados pies. A pesar de







todo, nos encontraremos con pequeños pasadizos donde podremos recoger armas. Siguiendo a la derecha desde arriba bajaremos utilizándo el poder de vuelo para evitar los témpanos de hielo en forma de lanza hasta llegar al lugar más peligroso y difícil de pasar de todo el juego. Para pasarlo deberemos bajar soltando el gancho y saltar rápidamente, una vez enganchados, hacia la derecha (habrás que intentarlo varias veces). Bajar por lo que parece un abismo hacia un plataforma que se encuentra casi en el centro (un poco a la derecha).

La siguiente fase nos obliga a navegar sobre unos hielos donde nos asaltarán payasos y saltimbanquis armados con bazokas para acabar llegando a un pato enorme que deberemos destruir a base de disparos y retroceder después para subir por encima del pilar de piedra. Aquí debemos ascender por unas plataformas móviles con bastante rapidez. Arriba a la izquierda subimos por otra plataforma móvil y saltaremos a la derecha.

Por fín hemos llegado al corazón de la guarida del Pingüino. El objetivo es acabar con la máquina infernal que se encuentra a la derecha. Un esfuerzo más y mandaremos a paseo a tan molesto y perverso oponente.

CONSEJOS GENERALES

Los enemigos que nos encontraremos en los primeros niveles no son lo suficientemente molestos como para desperdiciar con ellos las armas del cinturón, siendo preferible guardar dichas armas para los dos últimos niveles.

- Busca por todos los rincones. Las armas se encuentran en los lugares más ocultos y tu misión es descubrir donde están. Paciencia y buena caza.

- Emplear los diferentes golpes y manejar con sabiduría todos los movimientos de Batman supone un porcentaje altísimo para completar el juego. El adiestramiento es fundamental.

- El poder de vuelo se alimenta de las armas que vayas recogiendo en tu camino independientemente del arma obtenida. Procura tener alto tu nivel.

- Las lanzadoras de cuchillos son muy rápidas de movimientos, pero agacharse a tiempo y golpear después suele ser la solución definitiva. Recuerda que no todo es ir a pecho descubierto.

- No todas las armas tienen el mismo efecto contra los enemigos de fin de acto. Cuidado en su utilización.

■ LAS ARMAS DEL CINTURON DE BATMAN

BATARANGS:
Se trata de una pequeña cuchilla que corta increiblemente. Será el arma que con más frecuencia se te permita recoger.

■ BOMBAS DE HUMO:
Lánzalas sobre los enemigos para aturdirlos y después golpéalos a placer.

■ MANADA DE MURCIELAGOS:
Mortíferos como ellos solos.

■ ARMA DE PRESA:
Otro arma arrojazida que servirá para demostrar a los enemigos que eres tú el que manda.

■ BATARANG DE SUPERBUSQUEDA:
Una gozada. Lo disparas y él solito se encarga de cantarle las cuarenta a cuantos tipejos se encuentren en ese momento por la pantalla. Una lástima que sea tan escaso, pero es que si no todo sería demasiado fácil.



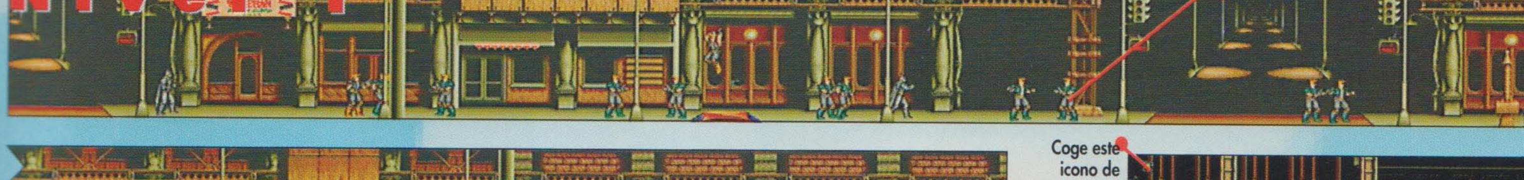
SOLUTION





El primer nivel está hecho para poner a prueba tus habilidades antes que tengas que hacer frente a algunas situaciones más comprometidas. Hay dos clases de enemigos, los normales, que atacan con las manos desnudas, y los tipos que utilizan una revólver del calibre 44 para disparar a Batman entre oreja y oreja. Es un nivel corto y no muy difícil, pero no pierdas tiempo en resolverlo.

Comienza a llover por aquí pero eso no significa que te dejen de disparar. Un golpe para los enemigos normales y dos para los enemigos con pistola.



Coge este icono de energía antes de enfrentarte con el Joker.

Estos enemigos se lanzan desde las vigas contra tí y te disparan simultaneamente. Utiliza golpes con salto para desarmarles y deshacerte de ellos.

Recoge estos Batarangs para utilizarlos posteriormente con el enemigo de final de fase. No los desperdicies con los enemigos normales.

La Factoría Química Axis parece que se rompe en pedazos, vapores, chorros de gas. Jack Napier está esperando a Batman en el último cuarto. Cuando se produzca el encuentro, Batman derrotará a Jack, le arrojará accidentalmente dentro de los productos químicos y hará que se transforme en el Joker. De todas formas, antes del encuentro final deberás superar tuberías, tipos con bazookas y otros peligros.

Nivel 2

Salta sobre estas cajas para evitar los tiros te disparan a ras de suelo. Hay cajas como éstas repartidas por todo el nivel así que no deberías tener problemas para encontrarlas.

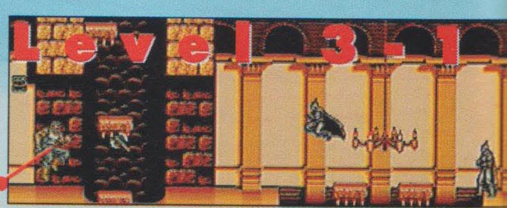
Utiliza los garfios para escalar en este nivel. Sube y destruye la torreta láser y luego esquiva al bazooka. Los tipos con bazooka disparan y hacen pequeñas pausas que debes aprovechar para atacarles.

Hay un tipo esperándote aquí así que mejor que te libres de él antes de que el se libre de tí.

Los candelabros que se caen sobre tí y unos grandes tipos musculosos son la decoración de esta fase. Intenta salir vivo y que no te dejen K.O. los ascensores. Justo antes del final tendrás que hacer frente a un luchador gigantesco que tratará de hacerte pedazos. Rescatar a Vicki es el objetivo de Batman.



Este es Sampson. Para destruirle arrójale continuamente Batarangs, salta y goléale a puñetazos.



omo este número de Super Consolas carácter cinematográfico, no hemos uerido dejar pasar la oportunidad de lver la primera parte de Batman por pleto. El juego tiene una estructura ar a la de la película, incluso hay e rescatar a le hermosa Vicki del useo Flugelheim. Eres Batman, el carado, y debes librar a Gotham City amenaza del Joker. Los gráficos son scuros y atmosféricos, y Batman se ueve con la facilidad y la gracia del io héroe del comic. Todas las armas atman están en el juego, incluyendo l Batmobil y los batarangs. Hay seis veles para completar antes de llegar a la catedral.¿Podrás conseguirlo?



...donde te ataca el grueso de ... la banda, así que utiliza el ...ang para desacerte de ellos. Es el momento de usar toda tu fuerza física.

Jack Napier te está esperando aquí. Lo primero que debes hacer es librarte de los tipos del bazooka. Luego salta sobre la primera cinta transportadora, dispara un batarang y Jack caerá dentro del ácido. Si no dispones de Batarangs, destruye primero el láser y luego arroja a Jack hacia el ácido con tus puñetazos.

El boxeador resulta letal si no guardas las debidas distancias. Tiene un garfio en la mano derecha, así que lo mejor es que saltes sobre él y le ataques sin compasión y sin pausa por detrás.

Asegúrate de estar fuera del alcance de sus puños y golpéale por la espalda. Es bastante cobarde atacar por la espalda a alguién, pero en este caso equivale a ganar...

Después de que le hayas golpeado, se volverá para vengarse. Si te llega a tocar utiliza los iconos de salud de las esquinas para reponerte.

Cuidado con esta tubería que explota de derecha a izquierda, así que da un salto volador para alcanzar la siguiente.

Hay una manera segura para pasar por estas plataformas. Espera a que la primera esté en el punto más bajo para saltar sobre ella, luego quédate en la esquina y espera a que caiga el candelabro para caer sobre la siguiente.

Esta pequeña sección de la tubería explota así que salta inmediatamente y aterriza a la derecha de este tipo con el bazooka, que necesita un buen repaso.

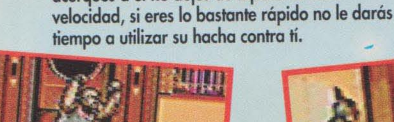
Ten cuidado con estas plataformas. Espera a que se acerquen mucho antes de saltar sobre ellas, si es necesario utiliza un salto giratorio.

La mayoría de estos candelabros se caen sobre Batman, así que vigila el techo a medida que avanzas.

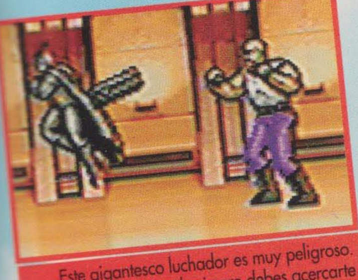


Este tipo de la espada es increíblemente peligroso si no actuas con la debida cautela. Salta sobre el cuando te ataque y al aterrizar golpéale de frente para acabar con él. No te pongas al alcance de su espada.

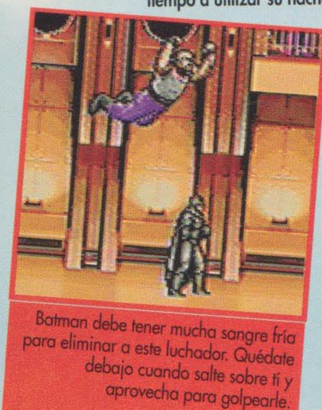
Ten cuidado. Si no te cargas a estos tipos antes, te atacarán por la espalda intentando arrojarte a los agujeros.



Utiliza los iconos contra este tipo. Cuando te acerques a él no dejes de diparar a toda velocidad, si eres lo bastante rápido no le darás tiempo a utilizar su hacha contra tí.



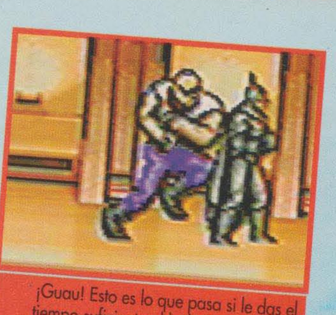
Este gigantesco luchador es muy peligroso. Para acabar con él primero debes acercarte cuanto puedas y cuando alce su brazos hacia la cabeza significará que va a lanzarte una bomba cuya explosión debes esquivar.



Batman debe tener mucha sangre fría para eliminar a este luchador. Quédate debajo cuando salte sobre tí y aprovecha para golpearle.



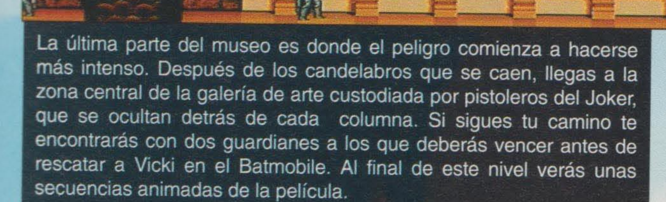
Cuando el guardián aterriza, tarda unos momentos en levantarse que, debes aprovechar para atacarle. Un golpe por la espalda le restará un punto de energía. Un batarang hará también un buen trabajo.



¡Guau! Esto es lo que pasa si le das el tiempo suficiente al luchador para que maniobre. Un descuido y buenas noches Batman, estás muerto.



Nivel 3-3

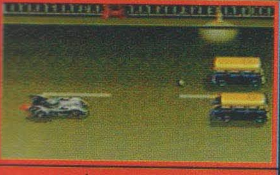


La última parte del museo es donde el peligro comienza a hacerse más intenso. Después de los candelabros que se caen, llegas a la zona central de la galería de arte custodiada por pistoleros del Joker, que se ocultan detrás de cada columna. Si sigues tu camino te encontrarás con dos guardianes a los que deberás vencer antes de rescatar a Vicki en el Batmobile. Al final de este nivel verás unas secuencias animadas de la película.

Los acróbatas tienen dos formas de atacar. Primero saltan sobre ti con un salto mortal y luego te golpean en la cabeza con una patada voladora. Ten cuidado con ellos.

Nivel 4

Carga la batería atómica del coche y prepárate para luchar contra otros vehículos. Aunque el coche de nuestro héroe enmascarado está fuertemente blindado, no resistirá los contínuos disparos de sus enemigos. Esta fase es un arcade de scroll horizontal donde al final tendrás que luchar contra un tanque modelo escorpión gigante.



Las furgonetas arrojan bombas regularmente que explotan al contacto. Tus disparos serán suficientes para acabar con ellas de una vez.



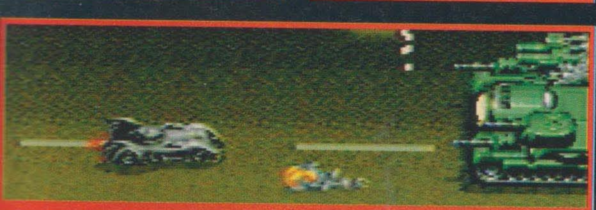
Estos tanques son débiles pero difíciles de eliminar. Los misiles son ideales para acabar con los tanques, aunque si no te quedan deberás dispararles.



Este armatoste de metal necesita unos cuantos misiles para ser reducido a chatarra. No te cortes.



Acércate todo lo que puedas para eliminar a este tanque. Disparar continuamente es la mejor táctica.



El tanque escorpión es el último guardián que deberás superar en tu coche. Dispara una lluvia de misiles que pueden venir en grupos de dos o tres. Quédate en el tope de la pantalla y no pares de dispararle balazos y misiles.



Lo mejor es esquivar los coches de color púrpura porque no te causarán ningun daño excepto chocar contigo.



Muévete arriba y abajo de la pantalla mientras disparas tu armamento contra este vehículo blindado.

La segunda mitad del nivel del batmobil nos lleva a la guarida del Joker donde almacena el gas de la risa con el que pretende envenenar la ciudad. Nuestro héroe enmascarado deberá enfrentarse con varios guardianes, acróbatas y comedores de fuego.

Nivel 4-1



Para pasar estos lanzadores de fuego utiliza el garfio para subir y caer entre medias de ellos. Golpéales cuando no echen fuego y agáchate para esquivar las llamaradas.

Salta a lo más alto de la plataforma y recoge puedas. Si mueres volverás a aparecer en el que podrás repetir la operación.

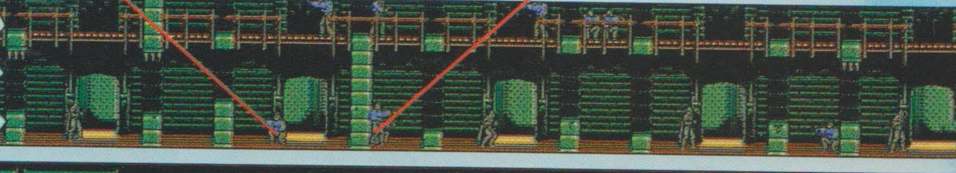
Nivel 5

Batman debe utilizar su avión batwing. Es la segunda parte arcade dentro del juego. El objetivo de esta parte es destruir a los helicópteros del Joker y los globos de gas letal antes de que lleguen al suelo y se carguen a la población. El guardián del nivel de fase es un super helicóptero que no aparece en la película. Seguro que tienes curiosidad por verlo.

Dispa conseguir gas d

La primera parte de la catedral no derrocha excesiva imaginación porque es una mezcla de todos los antiguos enemigos que ya conoces. Deberás librarte de guardianes y pinchos que salen desde las paredes.

Nivel 5-1

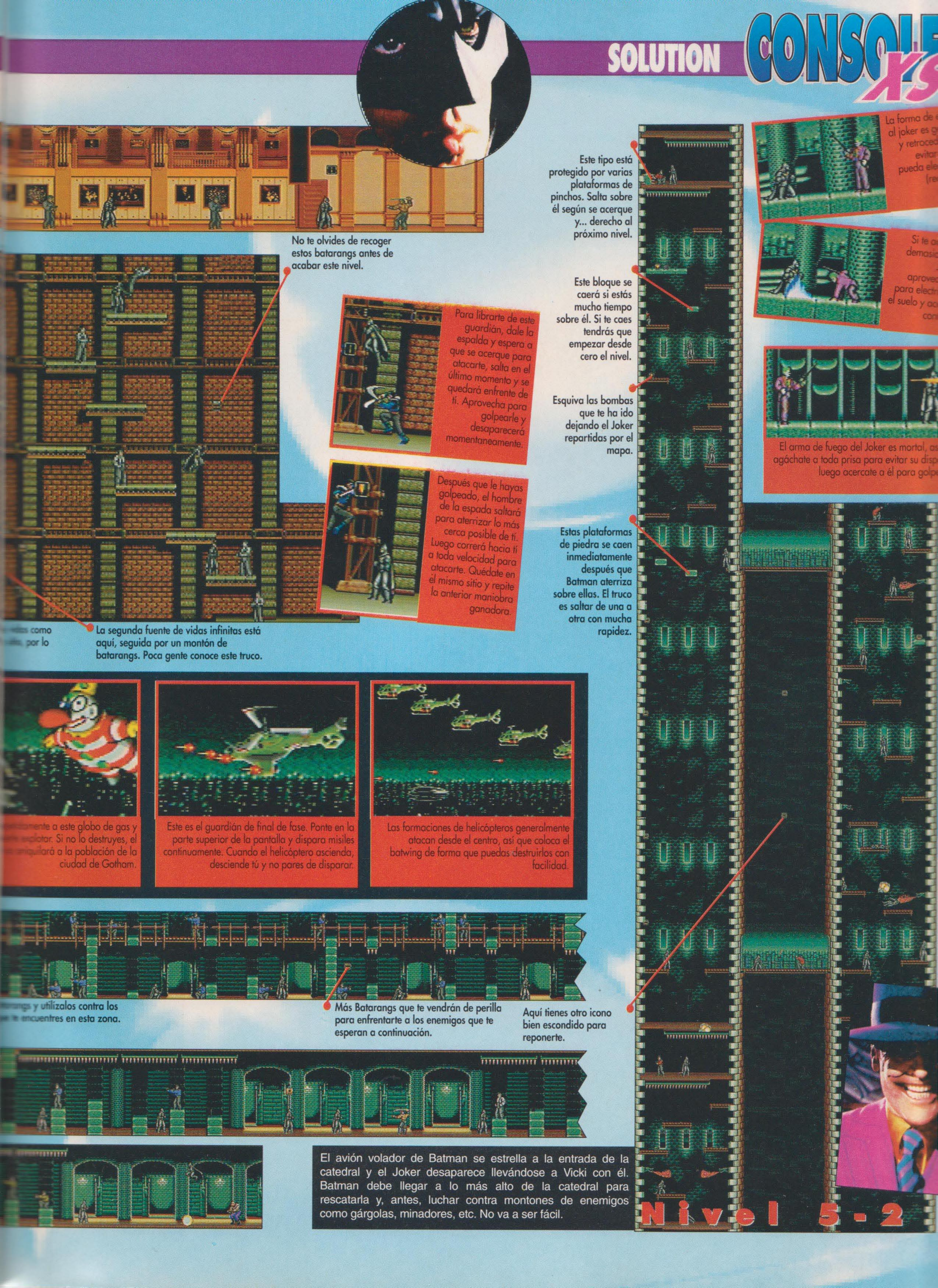


La mayoría de estos terroristas se ocultan detrás de los muros y se abalanzan sobre tí cuando pasas cerca de ellos. Son bastante vulnerables.

Hay dos navajeros esperándote aquí. Si no te libras de ellos te apuñalarán por la espalda.

Coge la enemig

Vigila estos pinchos que tienes sobre tu cabeza o perderás toda tu energía. En todas estas plataformas habrá un enemigo. Podrá ser un come-fuego, un tipo con bazooka, un acróbata, etc. Batman deberá librarse de todos ellos antes de continuar.



SOLUTION
CONSOLE XS
No te olvides de recoger estos batarangs antes de acabar este nivel.
Para librarte de este guardián, dale la espalda y espera a que se acerque para atacarte, salta en el último momento y se quedará enfrente de ti. Aprovecha para golpearle y desaparecerá momentaneamente.
Después que le hayas golpeado, el hombre de la espada saltará para aterrizar lo más cerca posible de ti. Luego correrá hacia ti a toda velocidad para atacarte. Quédate en el mismo sitio y repite la anterior maniobra ganadora.
La segunda fuente de vidas infinitas está aquí, seguida por un montón de batarangs. Poca gente conoce este truco.
a este globo de gas y Si no lo destruyes, el a la población de la ciudad de Gotham.
Este es el guardián de final de fase. Ponte en la parte superior de la pantalla y dispara misiles continuamente. Cuando el helicóptero ascienda, desciende tú y no pares de disparar.
Las formaciones de helicópteros generalmente atacan desde el centro, así que coloca el batwing de forma que puedas destruirlos con facilidad.
y utilízalos contra los encuentres en esta zona.
Más Batarangs que te vendrán de perilla para enfrentarte a los enemigos que te esperan a continuación.
Aquí tienes otro icono bien escondido para reponerte.
Este tipo está protegido por varias plataformas de pinchos. Salta sobre él según se acerque y... derecho al próximo nivel.
Este bloque se caerá si estás mucho tiempo sobre él. Si te caes tendrás que empezar desde cero el nivel.
Esquiva las bombas que te ha ido dejando el Joker repartidas por el mapa.
Estas plataformas de piedra se caen inmediatamente después que Batman aterriza sobre ellas. El truco es saltar de una a otra con mucha rapidez.
El arma de fuego del Joker es mortal, agáchate a toda prisa para evitar su luego acercate a él para
El avión volador de Batman se estrella a la entrada de la catedral y el Joker desaparece llevándose a Vicki con él. Batman debe llegar a lo más alto de la catedral para rescatarla y, antes, luchar contra montones de enemigos como gárgolas, minadores, etc. No va a ser fácil.
Nivel 5-2



El primer nivel, aunque sea la primera toma de contacto, debe suponer un paseo para cualquier jugador competente que se precie. Asegúrate de coger la vida extra saltando , y ten cuidado de no caer en alguna de las profundas gargantas y grietas que hay a lo largo de esta fase.

Los primeros tres niveles, como ves en el plan A, son la cuarta parte de este fabuloso juego. Si no te lo crees, espera a ver lo que viene a continuación.

Olvida tus otros medios de transporte, y coge el batmobil. Sólo hay una forma de viajar con clase si vas a Toads Vulture.

Utiliza técnicas simples de ataque para acabar con esta primera horda de enemigos.

Cuando vayas a eliminar a los mutantes, primero carga sobre ellos y luego cuando estén en el suelo golpéales. Ten cuidado de no acercarte demasiado a la cornisa o te caerás al agujero.

Golpea a ese tipo y luego sube a esta cornisa.

La primera parte es un bonito y largo corredor con unos pocos tipos molestos que eliminar. La zona de la turbo bike no sólo es muy extensa sino extraordinariamente difícil. Deberás utilizar toda tu pericia para no estrellarte contra algo. Si colisionas, el juego te devolverá a la última posición donde te habías estrellado. Un truco bastante útil es utilizar la pausa muy rápidamente, dándola y quitándola para enlentecer el juego en la medida de lo posible.

Vigila atentamente los bloques en esta parte, mientras vas en tu bicicleta turbo voladora. Observa que hay bloques a una altura diferente a la normal.

Pasa despacio por esta zona para esquivar a los bloques sin problemas.

Ten cuidado con las barreras después de saltarlas. Puede ser una buena ocasión para utilizar el truco de la pausa.

BATTLETOADS

«Battletoads» es simplemente lo que cualquier juego de acción debería ser. Humor, suspense, personajes al estilo cómic, este cartucho lo es todo. Cada una *de las partes del juego es* diferente del resto y hay muchos sistemas de control e innumerables variaciones. Los gráficos son extraordinarios, y el elevado número de niveles que tiene prueba que las máquinas de 8 bits pueden competir con el resto. La verdad es que es un juego muy intenso y en algunos momentos hasta puede resultar desquiciante de tanta tensión. Sin embargo, esto no detuvo a la redacción de Super Consolas...



Para cargarte a este guardián quédate lejos de él cuando dispare. Coge la pelota blanca que el te arroja y lánzala fuera de la pantalla. Dispárale tres veces en el medio y la victoria es tuya.

El Profesor T Bird, e
los Toads, está
dispuesto a
información de lo que te va a
en adelante. Un tipo si

Yendo hacia abajo. En este nivel tendrás que ir hacia abajo en todo momento yendo a través de un largo corredor, y esquivando las hostiles atenciones de los moradores de la cueva. Es una buena idea permanecer en el medio de la pantalla a menos que te ataquen vigas electrificadas. Lo normal es que debas bajar de izquierda a derecha continuamente.

Cuanto menos te muevas, menos oportunidades tienes de ser atrapado por el obstáculo de delante.

Utiliza al cerdito volador para coger la vida extra.

Esta es Dark Queen (la reina de la oscuridad), que ha secuestrado a Pimple. Tiene unas bonitas piernas...

Utiliza los controles de izquierda y derecha para saltar sobre esta rampa.

Vigila la sombra de esta amenaza para saber cuando te va a arrojar objetos.

Es la hora de utilizar el viejo truco de la pausa. Si tienes a un amigo dile que la pulse continuamente desde el otro pad.



Las cavernas del ártico son un lugar frío y muy poco hospitalario. El mayor problema con el que te enfrentarás tiene la forma de una bola de nieve que te lanza lógicamente un hombre de nieve. Para librarte de él lo mejor es ponerte detrás de él y hacerle literalmente pedacitos. Los bloques de hielo que se deben romper para que puedas seguir tu camino son la característica más relevante de esta parte del mapa. Acostúmbrate a utilizar bolas de nieve para salir de algunos apuros.

Aunque es una fase bastante grande, no es tan cruda como el Turbo Tunel, donde antes de que hayas disparado un sólo tiro te mandarán a la tumba. Necesitarás estar alerta en todo momento. Utiliza el truco de dar la pausa y quitarla a toda velocidad para enlentecer el juego en todo lo posible.

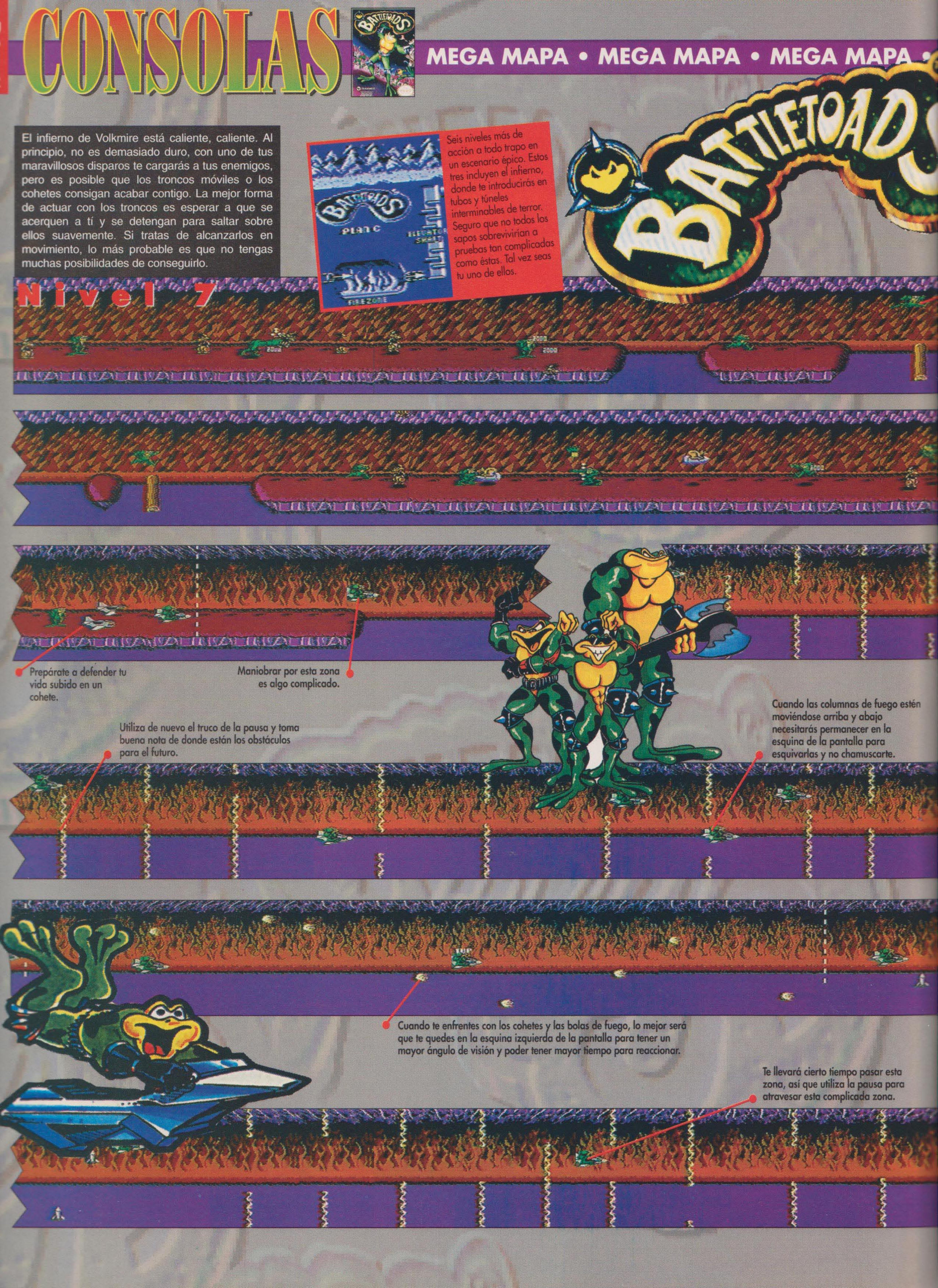
Desde las cavernas del ártico hasta Surf City, la guarida de Karnath es sin duda lo más difícil. Seguro que vas a necesitar toda la ayuda del mundo contra el hombre de nieve y después, para pasar las cataratas.

Esta es la primera parte de la guarida de Karnath y una bella introducción además. Las serpientes aparecen en el siguiente orden: azul/rojo, rojo/gris, azul. Lo más importante de esta zona es aprender la forma de escalar la serpiente. Pulsa el botón A para conseguir realizar tan estupenda hazaña.

Esta para verd vale serpi



MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
THE BEST
Permanece en la esquina izquierda de la pantalla hasta que veas aparecer a los tres troncos y luego atraviésalos aprovechando tu mayor velocidad.
Cuando te toque pelear con esta rata gigante intenta atraparla contra una esquina luego golpéala sin cesar con los puños o con ayuda de un palo. Cuando salte, quítate de su camino porque al caer utilizará su afilado cola como si se tratara de un aguijón. Repite la misma operación hasta acabar con ella.
Después de la cascada encontrarás una preciada vida extra que no debes dejar escapar.
Ten cuidado con las minas. Son fáciles de esquivar si no haces algún movimiento innecesario.
Asegúrate de tomar estas rampas a buena velocidad.
Si tomas el impulso suficiente podrás alcanzar la altura necesaria para coger la vida extra.
pinchos que te esperan. Estudia detenidamente el mapa
la serpiente: rojo/verde, marrón/amarillo, marrón/amarillo,
Cuando saltes los pinchos ten mucho cuidado porque más
der una vida. No te acerques demasiado a la cabeza de la
puede ser peligroso.
Otro lugar de esta tórrida sección. Esta vez la llegada de la serpiente es mucho más obvia, aunque las vueltas que da puedan desconcertarte un poco. Cuando los circulos verdes/amarillos de la serpiente rodeen los pinchos, espera a llegar a la cabeza antes de escalar. No trates de saltar entre los pinchos o no lo contarás.
Te puede llevar algo de práctica ser un maestro en este escenario. Comienza
yendo a la izquierda por las plataformas para evitar a la serpiente. En este
mapa no se muestran todas las serpientes. La peor de todas es sin duda la
arriba. Necesitarás escalarla y esperar un momento antes de seguir para
perder tus vidas con los pinchos.



El infierno de Volkmire está caliente, caliente. Al principio, no es demasiado duro, con uno de tus maravillosos disparos te cargarás a tus enemigos, pero es posible que los troncos móviles o los cohetes consigan acabar contigo. La mejor forma de actuar con los troncos es esperar a que se acerquen a tí y se detengan para saltar sobre ellos suavemente. Si tratas de alcanzarlos en movimiento, lo más probable es que no tengas muchas posibilidades de conseguirlo.

Seis niveles más de acción a todo trapo en un escenario épico. Estos tres incluyen el infierno, donde te introducirás en tubos y túneles interminables de terror. Seguro que no todos los sapos sobrevivirían a pruebas tan complicadas como éstas. Tal vez seas tu uno de ellos.

Prepárate a defender tu vida subido en un cohete.

Maniobrar por esta zona es algo complicado.

Utiliza de nuevo el truco de la pausa y toma buena nota de donde están los obstáculos para el futuro.

Cuando las columnas de fuego estén moviéndose arriba y abajo necesitarás permanecer en la esquina de la pantalla para esquivarlas y no chamuscarte.

Cuando te enfrentes con los cohetes y las bolas de fuego, lo mejor será que te quedes en la esquina izquierda de la pantalla para tener un mayor ángulo de visión y poder tener mayor tiempo para reaccionar.

Te llevará cierto tiempo pasar esta zona, así que utiliza la pausa para atravesar esta complicada zona.

Una gran multitud de obstáculos y enemigos te esperan en el nivel ocho. La idea es alcanzar la parte de arriba intacto, lo que obviamente es más fácil de decir que de hacer. Plataformas electrificadas y torretas de destrucción te están esperando, amén de campos de fuerza y otros peligros. Necesitarás saltar sucesivamente esquivando las torretas si quieres sobrevivir.

Nivel 8

Salta a los troncos según se acerquen a tí.

Mejor que te libres de estos tipos voladores.

En esta zona tendrás un pequeño espacio para maniobrar.

Estás cerca del final pero será mejor que te tomes tu tiempo para evitar tener sorpresas desagradables.

Cuando este robot guardián aparezca, comienza a golpearle tan rápido como te sea posible. Intenta actuar contra su pistola de la mejor forma que se te ocurra, no hay ninguna táctica efectiva., es un enfrentamiento mano a mano.

Vete de esta plataforma antes de que los torbellinos de viento te tiren.

Se puede pasar esta zona sin tener que destruir las torretas. Esquiva sus disparos y sigue subiendo.

Salta el abismo antes de que el rayo esté totalmente activado.

Salta sobre esta torre con un poco de habilidad y luego utiliza las pequeñas plataformas para seguir escalando.

Salta sobre las bolas y luego dirígete hacia la esquina para que puedas acceder a la siguiente plataforma antes de que aparezca otra bola.

Salta hacia las plataformas solidas utilizando los muelles.

BATTLETOADS

Terra Tubes es un lugar muy loco para visitar si eres un Toad. Las ruedas dentadas tratarán de destrozarte, los tiburones echarte el diente encima, las anguilas hacerte pedacitos y los pinchos, como siempre, listos para dar buena cuenta de tí. Por fortuna, hay algunas técnicas especiales que hemos descubierto para todos vosotros.

Nivel 9

Utiliza el mapa para ver con antelación donde te vas a tener que balancear.

Cuando estés en el agua trata de saltar para que el agua no te enlentezca.



Los Gargantua Ducts conducen a Gargantua. Por supuesto, no sabes como llegar a la nave.

Asegúrate de salir de este pasillo con vida si quieres continuar con el resto de la aventura.

Tendrás que atravesar este pasillo antes de llegar a la rueda dentada.

Asegúrate de correr en la dirección apropiada para evitar que te empalen los pinchos.

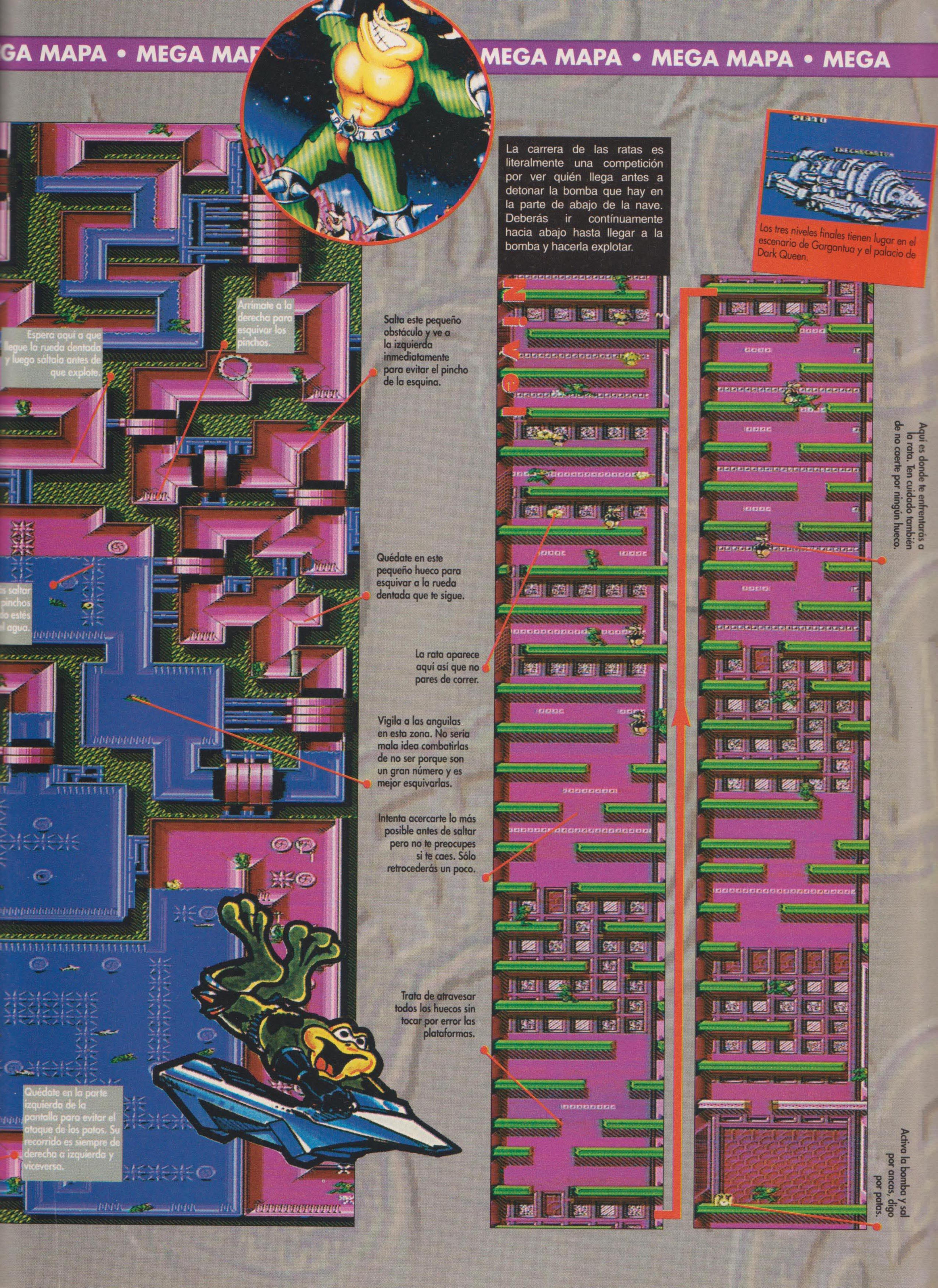
Tendrás que ser superrápido para pasar por encima de estos palos sin sufrir ningún daño.

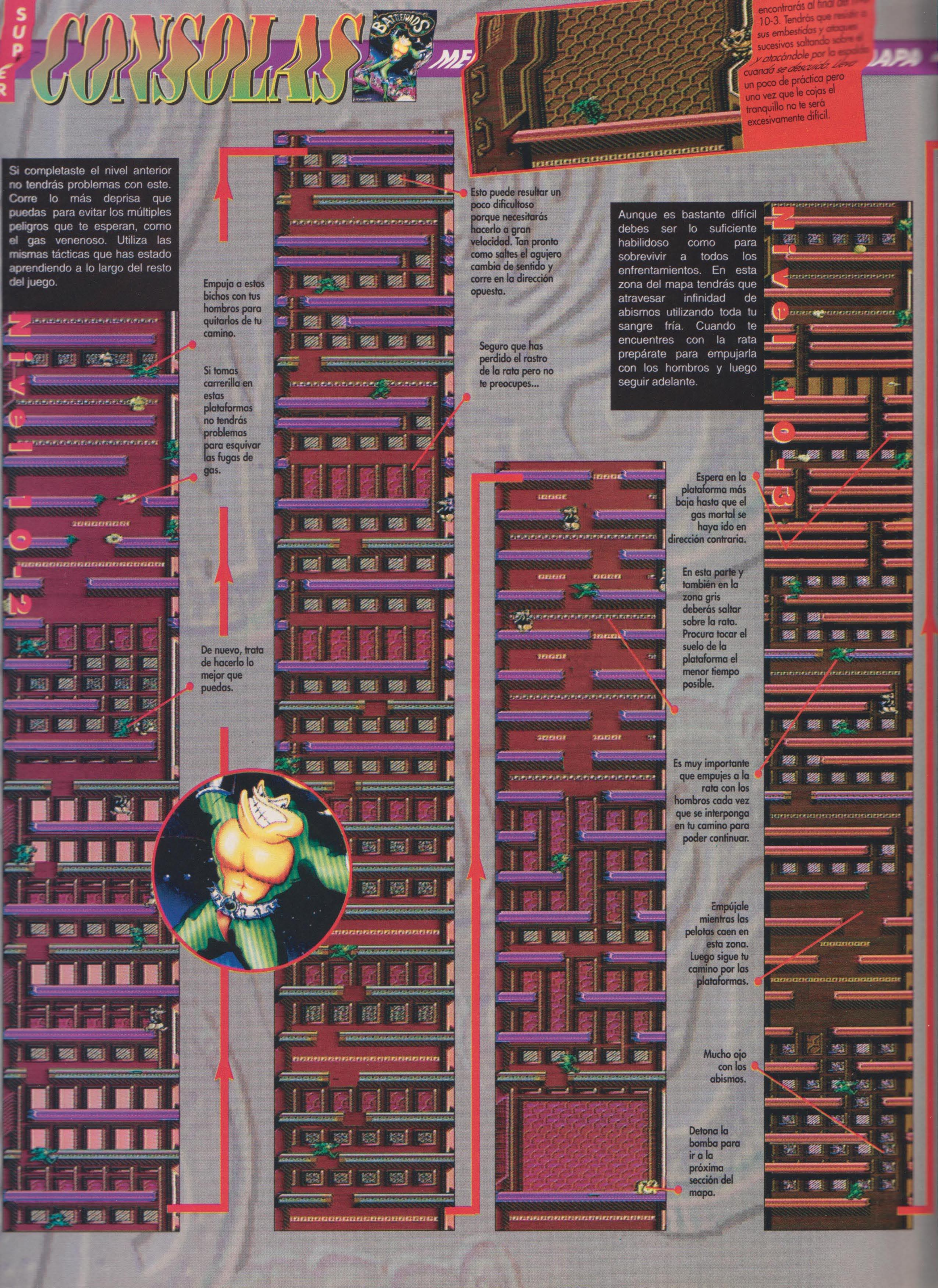
Vigila a los tiburones. Un mordisco y estás perdido.

Este pez martillo se interpone en tu camino mientras tratas de cumplir su misión.

Vigila las anguilas que salen de estas zonas circulares. Nada tan rápido como puedas para esquivarlas.

Asegúrate de que te pones fuera del alcance de los pinchos lo antes posible.


La carrera de las ratas es literalmente una competición por ver quién llega antes a detonar la bomba que hay en la parte de abajo de la nave. Deberás ir contínuamente hacia abajo hasta llegar a la bomba y hacerla explotar.
Los tres niveles finales tienen lugar en el escenario de Gargantua y el palacio de Dark Queen.
Nivel
Arrímate a la derecha para esquivar los pinchos.
Espera aquí a que llegue la rueda dentada y luego sáltala antes de que explote.
Salta este pequeño obstáculo y ve a la izquierda inmediatamente para evitar el pincho de la esquina.
Quédate en este pequeño hueco para esquivar a la rueda dentada que te sigue.
s saltar pinchos do estés l agua.
La rata aparece aquí así que no pares de correr.
Vigila a las anguilas en esta zona. No sería mala idea combatirlas de no ser porque son un gran número y es mejor esquivarlas.
Intenta acercarte lo más posible antes de saltar pero no te preocupes si te caes. Sólo retrocederás un poco.
Trata de atravesar todos los huecos sin tocar por error las plataformas.
Quédate en la parte izquierda de la pantalla para evitar el ataque de los patos. Su recorrido es siempre de derecha a izquierda y viceversa.
Aquí es donde te enfrentarás a la rata. Ten cuidado también de no caerte por ningún hueco.
Activa la bomba y sal por ancas, digo por patas.



encontrarás al final del nivel 10-3. Tendrás que resistir a sus embestidas y ataques sucesivos saltando sobre él y atacándole por la espalda cuando se descuida. Lleva un poco de práctica pero una vez que le cojas el tranquillo no te será excesivamente difícil.

Nivel 10-2

Si completaste el nivel anterior no tendrás problemas con este. Corre lo más deprisa que puedas para evitar los múltiples peligros que te esperan, como el gas venenoso. Utiliza las mismas tácticas que has estado aprendiendo a lo largo del resto del juego.

Empuja a estos bichos con tus hombros para quitarlos de tu camino.

Si tomas carrerilla en estas plataformas no tendrás problemas para esquivar las fugas de gas.

De nuevo, trata de hacerlo lo mejor que puedas.

Esto puede resultar un poco dificultoso porque necesitarás hacerlo a gran velocidad. Tan pronto como saltes el agujero cambia de sentido y corre en la dirección opuesta.

Seguro que has perdido el rastro de la rata pero no te preocupes...

Nivel 10-3

Aunque es bastante difícil debes ser lo suficiente habilidoso como para sobrevivir a todos los enfrentamientos. En esta zona del mapa tendrás que atravesar infinidad de abismos utilizando toda tu sangre fría. Cuando te encuentres con la rata prepárate para empujarla con los hombros y luego seguir adelante.

Espera en la plataforma más baja hasta que el gas mortal se haya ido en dirección contraria.

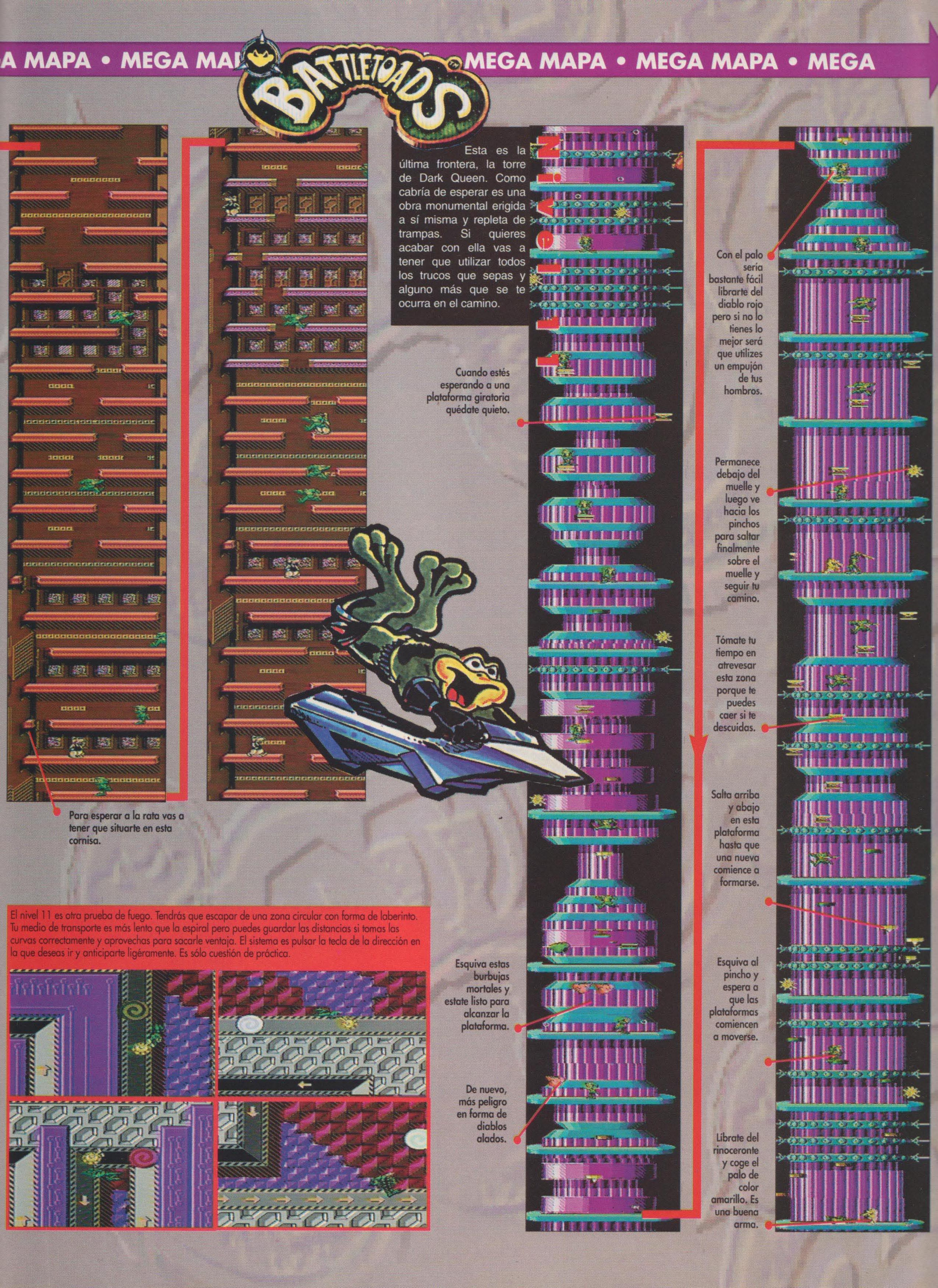
En esta parte y también en la zona gris deberás saltar sobre la rata. Procura tocar el suelo de la plataforma el menor tiempo posible.

Es muy importante que empujes a la rata con los hombros cada vez que se interponga en tu camino para poder continuar.

Empújale mientras las pelotas caen en esta zona. Luego sigue tu camino por las plataformas.

Mucho ojo con los abismos.

Detona la bomba para ir a la próxima sección del mapa.



MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
BATTLETOADS
Esta es la última frontera, la torre de Dark Queen. Como cabría de esperar es una obra monumental erigida a sí misma y repleta de trampas. Si quieres acabar con ella vas a tener que utilizar todos los trucos que sepas y alguno más que se te ocurra en el camino.
Nivel 12
Cuando estés esperando a una plataforma giratoria quédate quieto.
Para esperar a la rata vas a tener que situarte en esta cornisa.
Con el palo sería bastante fácil librarte del diablo rojo pero si no lo tienes lo mejor será que utilices un empujón de tus hombros.
Permanece debajo del muelle y luego ve hacia los pinchos para saltar finalmente sobre el muelle y seguir tu camino.
Tómate tu tiempo en atrevesar esta zona porque te puedes caer si te descuidas.
Salta arriba y abajo en esta plataforma hasta que una nueva comience a formarse.
El nivel 11 es otra prueba de fuego. Tendrás que escapar de una zona circular con forma de laberinto. Tu medio de transporte es más lento que la espiral pero puedes guardar las distancias si tomas las curvas correctamente y aprovechas para sacarle ventaja. El sistema es pulsar la tecla de la dirección en la que deseas ir y anticiparte ligéramente. Es sólo cuestión de práctica.
Esquiva estas burbujas mortales y estate listo para alcanzar la plataforma.
De nuevo, más peligro en forma de diablos alados.
Esquiva al pincho y espera a que las plataformas comiencen a moverse.
Líbrate del rinoceronte y coge el palo de color amarillo. Es una buena arma.



En el primer nivel tendrás que coger una espada para luchar contra un buen número de guardianes dispersos por todas partes en el palacio y las mazmorras. Básicamente, este nivel es de aprendizaje para familiarizarte con lo que te vas a encontrar después. Hay montones de interruptores que activan puertas secretas. Tendrás que manejarlos con soltura y saltar sobre grandes abismos si quieres la espada. Una vez que la tengas en su funda, elimina al guardián del final y pasa a la segunda fase.

Nivel 1

Si permaneces sobre este suelo se derumbará y te dejará coger la poción.

Tras coger la espada seguro que andas bastante bajo de energía, así que no sería mala idea que escalaras por aquí para coger otra poción.

Aquí esta la espada. Para cogerla no tienes más que acercarte y el príncipe se la guardará con gracia y salero. Ya puedes ir a por el guardián que hay a la derecha.

Para pasar este precipicio lo mejor es que utilices la tecla de movimiento lento para acercarte hasta el tope de la rampa, luego salta hacia el otro lado. Un falso movimiento, y te convertirás en una tortilla.

El primer interruptor abre la puerta y el segundo la cierra. Coge carrerilla para dar un salto y evitar las plataformas que se destruyen. Si apuras el salto lo suficiente evitarás pulsar el segundo interruptor.

El suelo de encima se puede romper y si esquivas que te caiga encima, podrás recoger una poción azul.

Como en la mayoría de los niveles, el objetivo de este es encontrar la salida lo más rápidamente posible y escapar al próximo nivel. Por supuesto, el malvado Visir no te lo va a poner nada fácil en sus mazmorras, y cada interruptor activa una puerta secreta. Lo que ocurre es que con tanto interruptor y puertas, al final varía sensiblemente la forma del laberinto. El nivel dos tiene una gran variedad de enemigos, por lo que deberás tener bastante destreza en el manejo de la espada y agilidad en tus saltos. ¡Corre Príncipe! ¡La hermosa princesa te espera impaciente por volver contigo!



Este es el interruptor que tendrás que pulsar al final del nivel. Debes tomar carrerilla para acceder a esta parte. No hay otra forma de atravesar el abismo que no sea dando un salto descomunal. Cuando hayas activado el interruptor da media vuelta y vuelve.

Escala esta pared con mucho cuidado. Un desliz y los pinchos se cobrarán una nueva víctima. Mata al guardia de arriba y dirígete hacia la salida, aunque tengas que activar primero el interruptor.



MASTER SYSTEM

GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA

Si pensabas que los juegos de 8 bits estaban un poquito bajos de forma, Prince Of Persia te va a hacer cambiar de opinión en un momento, ya que junto con Sonic o Asterix, es probablemente uno de los mejores juegos para Master System. La animación del personaje es algo fuera de serie y algunas acciones simples como beber pociones, agacharse y trepar, están hechas con tanta perfección que añaden un realismo increíble al juego. Hay 14 laberintos que nuestro héroe tendrá que superar para llegar hasta su amada, trampas con pinchos, precipicios y esqueletos . En definitiva, 14 super niveles de emoción de los que te adelantamos la solución de los 8 primeros para ir abriendo boca.

Después de que hayas escalado hacia el cuarto secreto y recogido lo que hubiera allí tendrás que enfrentarte con este gran guardián.

Corre encima de esta rampa para que se rompa y puedas pasar. Para no perder energía lo mejor es que te dejes caer desde la cornisa descolgándote poco a poco.

Si pulsas arriba, el techo se romperá y tendrás acceso a un cuarto secreto.

Abdul es un duro guardián. Deberás matarle con la espada que has encontrado en la otra parte del nivel. Una vez que te encuentres frente a él no dejes de pulsar el botón de fuego para ensartarle con tu espada. Esta técnica funciona con la mayoría de los espadachines.

Para pasar estos pinchos lo mejor es pulsar el botón para moverse lentamente y pasar seguro por esta zona.

Da un gran salto para superar el abismo. Luego quédate quieto hasta que desenfundes tu espada. Si te mueves, el espadachín se abalanzará sobre tí.

Estos agujeros en el suelo delatan la presencia de pinchos, así que ten cuidado con ellos.

Cárgate a este guardián pulsando el botón 1 y la dirección izquierda continuamente. Eso hará que el guardia esté a la defensiva y puedas eliminarlo con facilidad.

Puedes tomar un segundo camino al romperse el suelo. Si vas por ahí te encontrarás con la poción verde.

Un salto normal debe bastar para superar estos pequeños inconvenientes, recuerda que debes saltar piso por piso para ir subiendo por las diferentes alturas.

La poción verde te rellena por completo toda la energía.

Este nivel también podría ser definido como escala y escala todo el rato. Hay montones de abismos y diferentes alturas que deberás superar. El peor enemigo que te vas a encontrar es un esqueleto que curiosamente es mejor espadachín que muchos de los vistos anteriormente.

El esqueleto es un tipo duro y un buen espadachín. La táctica para tratar de acabar con él es empujarle a base de estocadas al precipicio de su izquierda para tratar de acabar con él de una vez.



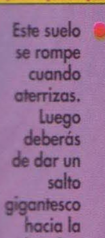
Este es el interruptor para la salida, así que púlsalo y luego ve directo a hacerle frente al esqueleto.

Aquí hay otra poción azul para reponer tu energía. Bienvenida sea.

tra poción azul para que recuperes.

Presiona este interruptor para abrir la puerta, pero asegúrate de que está completamente abierta antes de saltar y caer sobre el abismo.

Nivel 4



Este suelo se rompe cuando aterrizas. Luego deberás de dar un salto gigantesco hacia la derecha.

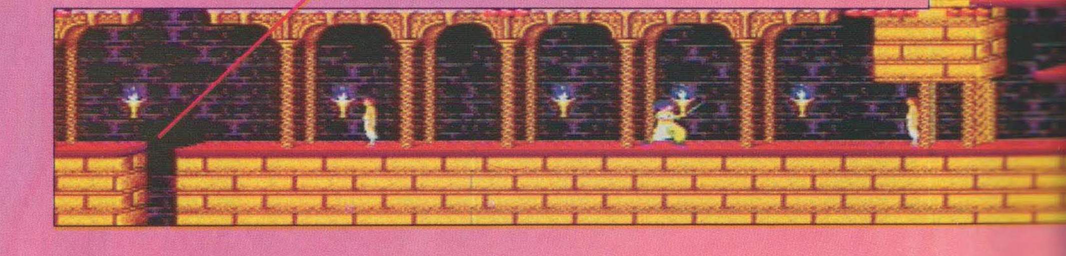
Aparte de ser el nivel seis uno de los más largos, es también la primera ocasión que tu reflejo hace su aparición y te quita algunas pociones en determinados momentos. Te lo pondrá un poco más difícil al robarte las preciadas pociones.

No olvides esperar para desenfundar la espada o el espadachin te ensartará. La recompensa por eliminarle es una preciosa poción.



Este nivel es el que marca la diferencia entre los buenos jugadores y los aficionados. Los espadachines que te encuentras son mucho más diestros en el manejo de sus espadas. Tu reflejo también aparecera para robarte alguna poción que otra.

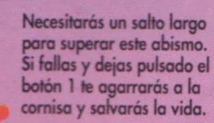
Toma carrerilla para saltar este abismo o el peso del príncipe será suficiente para hacerle caer.



PASSWORDS

Estos códigos te deberían dar el tiempo necesario para acabar cada nivel sin problemas de tiempo.

Nivel 2	GLFIFT
Nivel 3	GKEHEP
Nivel 4	JMGJGA
Nivel 5	HJDGDI
Nivel 6	LMGJGC
Nivel 7	OOILIJ
Nivel 8	POILIO



Necesitarás un salto largo para superar este abismo. Si fallas y dejas pulsado el botón 1 te agarrarás a la cornisa y salvarás la vida.

Todo este trabajo para conseguir tan sólo una miserable poción azul. A menos que estés realmente desesperado lo mejor es que lo dejes pasar.

Sólo debes ir a la derecha en el caso de que estés muy bajo de energía porque el camino verdadero no está por ahí.

Este es el espejo que aparece después de que hayas presionado el interruptor para la salida. Corre hacia él para atravesarlo y tu reflejo saldrá hacia el lado contrario.

Este es el interruptor para la salida. Ahora deberás regresar e ir directo al nivel 5.

Sólo un enemigo te separa de la salida. Utiliza las mismas técnicas vistas anteriormente para eliminarle.

Coge esta poción para completar toda tu energía.

Este guardia intenta acercarte a la moda árabe a través de espadazos. Su labor es dificultar que llegues a pulsar el interruptor para pasar al siguiente nivel.

Mas entretenimiento para tu espada. Pero vigila tu energía, por que puedes pasar serios apuros.

Aquí es donde comienza la diversión. Primero debes accionar el interruptor para abrir la puerta y luego coger carrerilla para dar el gran salto. Aterrizarás en la plataforma inferior y perderas un corazón de energía a consecuencia de la gran caída. Luego te queda un guardián por eliminar.

Esta poción puede ser una buena solución a tu bajo estado energético.

Trata de evitar esta guillotina o tu cabeza rodará por los suelos. No olvides que debes pulsar el interruptor si quieres seguir adelante.



Este nivel es bastante bonito y breve, pero debes recordar que estás en una carrera contra reloj. Los únicos problemas importantes los tendrás al final cuando te acerques a la puerta y luches con el guardián. Date prisa y ahorra el tiempo que seguro te hará falta en el nivel siete.

Salta parta esquivar estos pinchos y no ser empalado.

Nivel 6

La poción rosa te permitirá dar un salto de descomunales proporciones sin perder ninguna vida.

Para salvar la vida debes evitar caerte por el abismo cuando se derrumben los soportes del suelo. Ya sabes que te espera el preciado tesoro de la poción rosa centelleante.

Toma carrerilla para dar este gigantesco salto y por si no llegas, lo mejor es que dejes pulsado el botón 1 para agarrarte a la cornisa y salvar la vida.

Nivel 7

Para este nivel sería muy conveniente que nuestro príncipe tuviera unos guantes para preservar sus dedos. El Visir ha dispuesto las mazmorras de forma que el Príncipe tiene que descolgarse por varias cornisas para no perder sus preciosas vidas. La dificultad aumenta a medida que el número de nivel es más elevado. Debes evitar que el Visir logre sus propósitos pues de lo contrario no serás un Príncipe sino un cobarde ratoncito.

Nivel 8

Este nivel supone un cambio razonable para un príncipe habilidoso. Te va a hacer falta toda tu destreza para superar todas las trampas que el Visir ha dispuesto para tí. La mayoría de los guardianes que se encuentran en este nivel son unos pésimos espadachines y necesitan unas cuantas lecciones que seguro les vas a dar.

No pierdas el tiempo a la hora de desenfundar tu espada con este guardián o de lo contrario te ensartará.

Sigue esta ruta y cumple tu destino.

Ponte a saltar hasta que el suelo se derrumbe, evita la losa y sigue tu camino.

Pasa a través de esta verja y prepárate para enfrentarte a un nuevo guardián.

Salta esos pinchos, ve hacia la puerta y descuélgate por la cornisa. Date prisa antes de que se cierre la puerta.

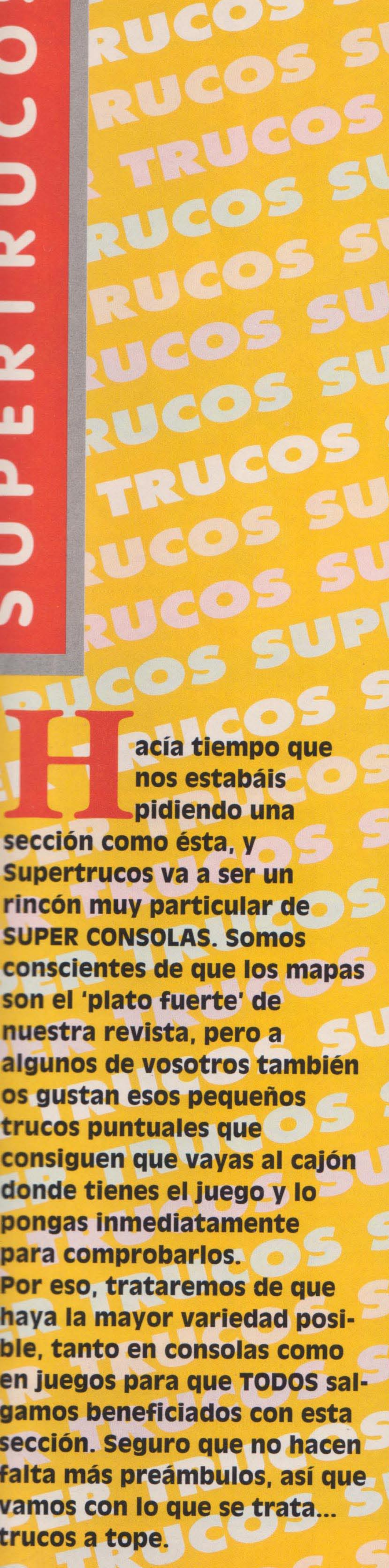
Si te aventuras a entrar en este cuarto conseguirás una deseada poción verde, pero no pierdas ni un solo instante porque la puerta no estará abierta indefinidamente.

Otro suelo falso. Ya sabes, paciencia para desclgarte por las cornisas y mucho cuidado para no perder tus vidas.

Si no has ido por la parte de arriba, tendrás que seguir el camino difícil. Cuidado con los pinchos y los saltos.

Después de pulsar el interruptor deberás pasar entre medias de la guillotina. Si eres rápido podrás llegar a la próxima puerta antes de que se cierre.

Después de haber hecho maravillas con la espada llega el turno de dar un salto endiablado y darse prisa porque las plataformas se van a derrumbar.

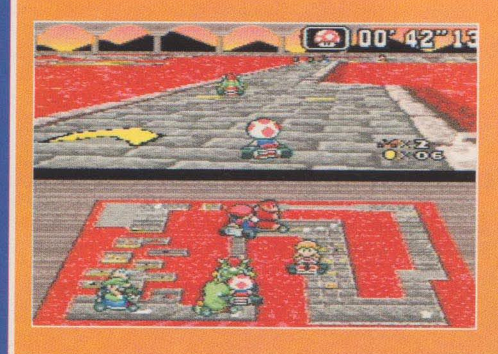


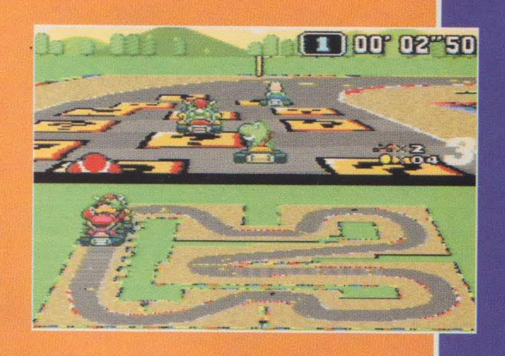
Hacía tiempo que nos estabáis pidiendo una sección como ésta, y Supertrucos va a ser un rincón muy particular de SUPER CONSOLAS. Somos conscientes de que los mapas son el 'plato fuerte' de nuestra revista, pero a algunos de vosotros también os gustan esos pequeños trucos puntuales que consiguen que vayas al cajón donde tienes el juego y lo pongas inmediatamente para comprobarlos.
Por eso, trataremos de que haya la mayor variedad posible, tanto en consolas como en juegos para que TODOS salgamos beneficiados con esta sección. Seguro que no hacen falta más preámbulos, así que vamos con lo que se trata... trucos a tope.

SUPER MARIO KART

■ SUPER NINTENDO

La acción no acaba con la copa de 100 cc. Si ganas todas las copas, incluida la carrera especial de 100 cc, una opción nueva aparecerá cuando comiences el juego.
Esta opción es la de 150 cc. Debes elegirla y presionar la B. Cuando el juego te pregunte por si deseas seguir, elige la opción 'yes'.
Este nuevo nivel es muy difícil y te llevará bastante práctica y paciencia cogerle el tranquillo.
Si ganas las carreras normales, podrás acceder también a una copa especial de 150 cc.





DRAGON'S FURY

■ MEGA DRIVE



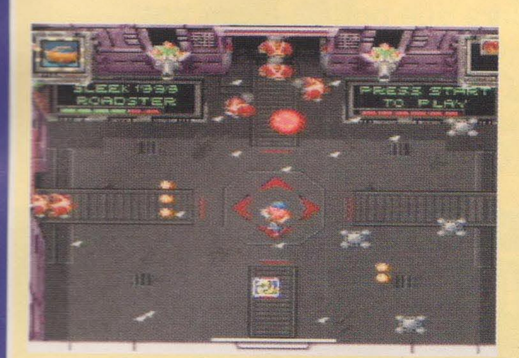
Es una buena ocasión para que te eches una partidita al pimball de Mega Drive.
Si quieres tener acceso al pinball del último nivel, el password es:
5VENAXUEMN
Para otras fases teclea:
ALCLAE8ECK
Para conseguir más bolas extras tienes varias opciones:

- DEVILCRASH
7 Bolas.
- TECHNOSOFT
10 Bolas.
- 0956335555
33 Bolas.

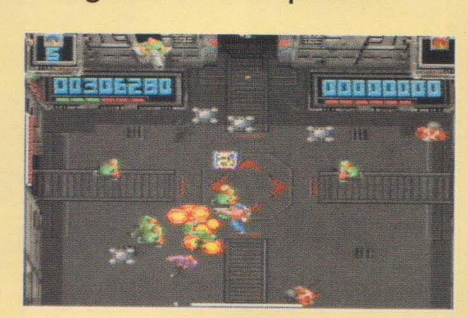


SUPER SMASH T.V.

■ SUPER NINTENDO

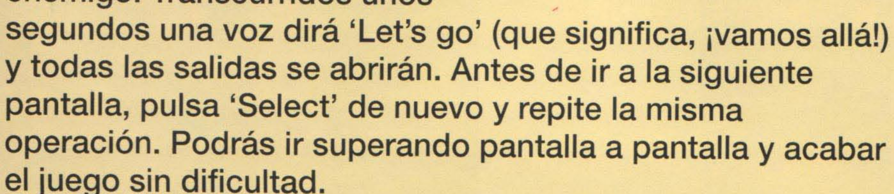


Para hacer este truco, debes entrar en la pantalla 'Circuit Select code' (en la pantalla de opciones). Luego pulsa la siguiente secuencia: Derecha, derecha, arriba, abajo, botón R, botón L. Ahora eliges a donde quieres empezar el juego.



Antes de entrar en la puerta del cuarto elegido, presiona el botón 'select' y mantenlo pulsado.

Cuando entres en la pantalla no deberá de haber ningún enemigo. Transcurridos unos segundos una voz dirá 'Let's go' (que significa, ¡vamos allá!) y todas las salidas se abrirán. Antes de ir a la siguiente pantalla, pulsa 'Select' de nuevo y repite la misma operación. Podrás ir superando pantalla a pantalla y acabar el juego sin dificultad.



LOTUS TURBO SPRIT

■ MEGA DRIVE

¡Brrrrraaaammmm! Acelerón al canto. Bromas aparte. Para ir directo de escenario en escenario os hemos preparado algunas claves para los diferentes circuitos.

Por orden son las siguientes:

- SLEEPERS
- HERBERT
- BUSINESS
- APPLEPIE
- STANDISH
- MALLOW
- TEA CUP

GOLDEN AXE

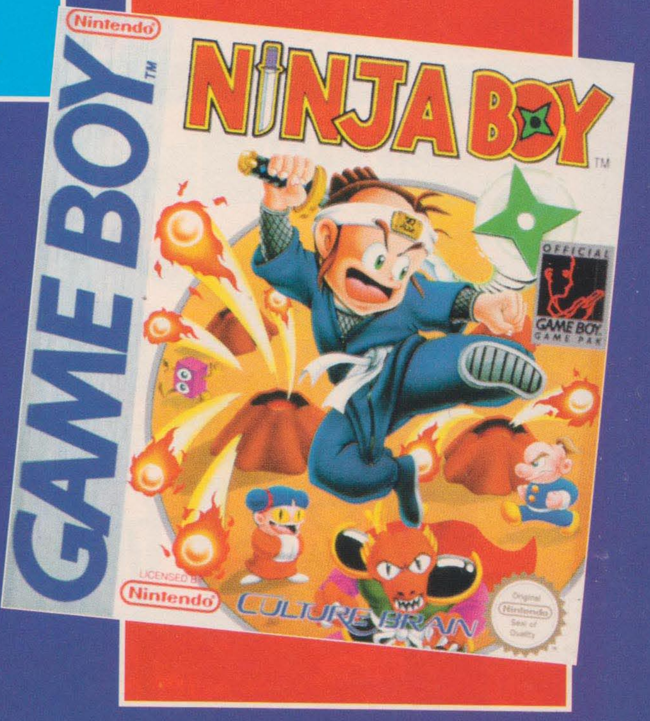
■ MASTER SYSTEM

Una vez que hayas utilizado todos tus 'continues', pulsa arriba-izquierda (la diagonal) y el botón 1 a la vez. Obtendrás tres vidas más. ¿ Verdad que es fácil?

NINJA BOY

■ GAME BOY

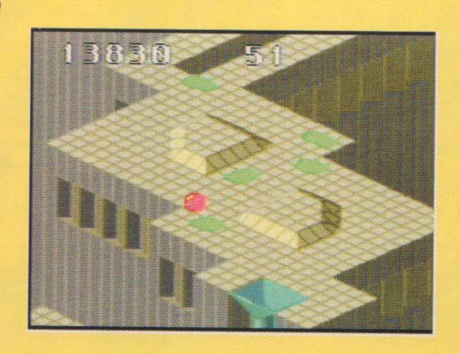
Para tener 'continues' infinitos en este juego haz lo siguiente: mantén pulsados los botones A, B y START a la vez.



MARBLE MADNESS

■ MEGA DRIVE

Alguien dijo que existía un nivel secreto, pues bien, tras haberlo buscado por todas las fases nos atrevemos a desmentirlo. No hay tal nivel, así que deja de buscarlo... Si, no es un truco, pero si una información muy valiosa, ¿no?



PRINCE OF PERSIA

■ GAME BOY

Si has intentado repetidas veces pasar de nivel sin conseguirlo, este es el momento adecuado para pasar a donde quieras. Con las claves, claro.

* Nivel 2: 06769075
* Nivel 3: 24613065
* Nivel 4: 99116015
* Nivel 5: 53004005
* Nivel 6: 46308135
* Nivel 8: 43961795
* Nivel 9: 77865785
* Nivel 10: 12463454
* Nivel 11: 36717444
* Nivel 12: 20610574
* El final: 87017514

BURAI FIGHTER

■ NINTENDO

Más passwords al canto para que podáis pasar con facilidad de una fase a otra:

* Nivel 2: BQLL
* Nivel 3: CQMP
* Nivel 4: DTLL
* Nivel 5: RDRW
* Nivel 6: FQCR
* Nivel 7: GQMR

DOUBLE DRAGON

■ MASTER SYSTEM

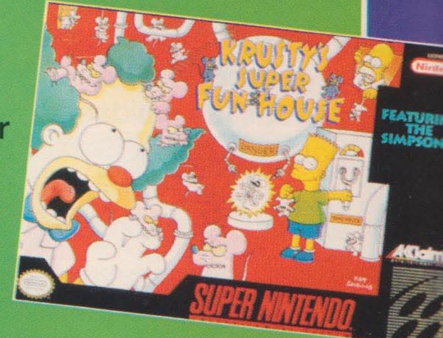
¿Estas harto de que tus enemigos te machaquen una vez tras otra con sus mortíferos golpes? Pues bien, al comienzo del juego, salta arriba y abajo aproximádamente unas treinta veces. Serás invulnerable.

KRUSTY'S FUNHOUSE

■ SUPER NINTENDO

Estos son los códigos para acceder a los diferentes escenarios:

* Nivel 2: WHOAMAMA
* Nivel 3: FLANDERS
* Nivel 4: BROCKMAN
* NIVEL 5: SIDESHOW



REVENGE OF SHINOBI

■ GAME BOY

En la pantalla de opciones selecciona 00 'shurikens'. No toques ningún control y espera algunos segundos. Los dos 00 se transformarán en el símbolo del infinito y obtendrás 'shurikens' ilimitados.

NEMESIS

■ GAME BOY

Pocos juegos de naves son tan clásicos y tienen un grado de adicción tan elevado como éste. Con este truco seguro que lo disfrutas aún más.
Pulsa 'START' a lo largo de una partida para hacer una pausa en el juego. Luego pulsa la siguiente secuencia de botones: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, botón B, botón A, botón B, botón A, luego pulsa 'START' para salir de la pausa. Si lo has hecho bien comprobarás que dispones de un buen número de power-ups.

EXHAUST HEAT

■ SUPER NINTENDO

Un truco muy simple que te dará unos resultados alucinantes. Para correr a velocidades superiores a 400 Kmph, pulsa los botones L y R a toda velocidad.



Bueno, consolegas variados de todas las edades, con estos trucos tenéis bastante para este mes. Se nos acabó el tiempo y el espacio para esta sección. Si tenéis interés especial en que publiquemos trucos de algún juego en particular, escribirnos a la redacción con vuestras peticiones. Pondremos manos a la obra a los 'jugones' de Super Consolas y en poco tiempo prometemos solucionar vuestros problemas 'consoleriles' en la medida que nos sea posible.

¡Hasta pronto!

Molsga Krugger.


ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES
¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?
¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?
¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?
¿Te lo imaginas?
Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:
¡175 Ptas!
¡Corre al quiosco antes de que se agote!
GAMES/CONSOLAS
Guía de compras de juegos para consolas
GAMES/CONSOLAS
Enero de 1993
Guía de compras de juegos para consolas
ROGER RABBIT
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME
HUDSON
DYNABLASTER
TERMINATOR
JUDGMENT DAY
FERRARI
GRAND PRIX CHALLENGE
FLYING EDGE
TAZ MANIA
SMASH
DOUBLE DRAGON III
GAME BOY
BATTLETOADS
SONIC 2
C.G.A.

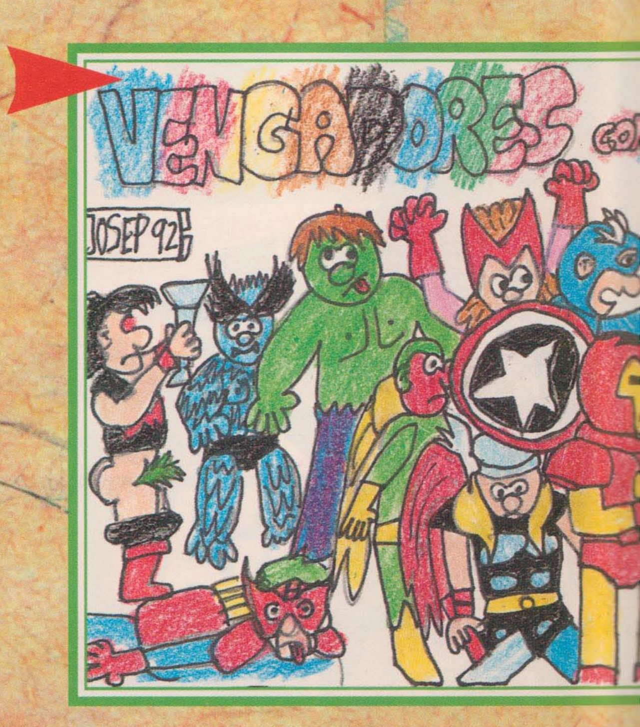
Los meses pasan y de alguna forma, la revista, y todos los que la componemos, nos vamos haciendo un poco más mayores. También vosotros, nuestros lectores, maduráis en vuestras cartas y comentarios sobre SUPER CONSOLAS. Nos alegramos por ello. Algunas peticiones sobre nuevas secciones han sido atendidas ya y otras están siendo estudiadas para un futuro inmediato.

El caso es que, de alguna forma, estamos aprendiendo de vuestras cartas, con vosotros, y eso es algo realmente positivo.

Con el tema de los dibujos, ¿qué deciros o qué contaros? Un porcentaje elevadísimo de todos lo dibujos que recibimos son Sonic o Mario, por lo que de una forma inconsciente nuestros ojos prestan mayor atención a los dibujos originales, en los que no intervienen estos personajes que, por otra parte, son queridos por todos.

El tema de los trucos, como notaréis a continuación, es mucho más fluido. Mejor para todos. Queremos tener los trucos más originales e inéditos del mundo, para que podamos aprovechar nuestros juegos al máximo.

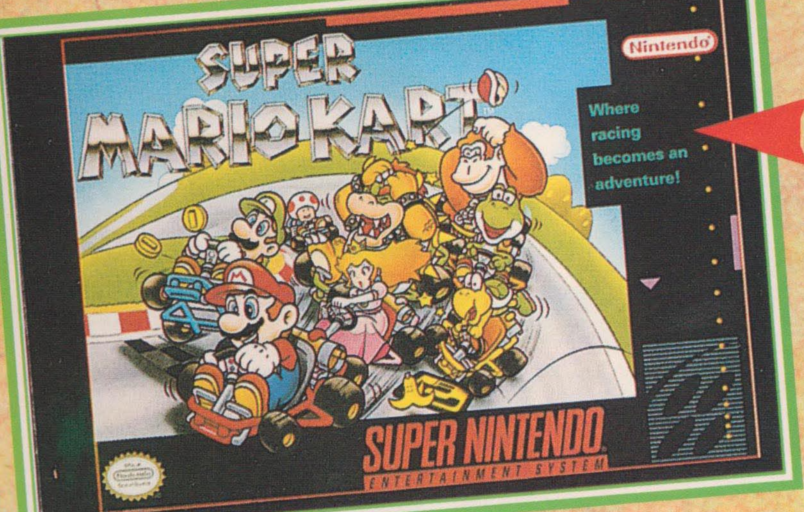
Aunque sea un poco tarde para felicitar el año nuevo, **Josep LLinares** desde Alicante aprovecha para desearnos lo mejor en este 93, ¡gracias chico!



José Alejandro González Vicaría, de Madrid, nos escribe diciéndonos que tiene una consola Super Nintendo, y le gusta nuestra revista. Nos envía el siguiente truco para el Super Mario World: Si te diriges al "especial" Star Road, que consta de 8 mundos, ubícate en cualquier sitio pero sin entrar en ningún mundo, al cabo de unos dos minutos sin moverte, aproximádamente, la melodía se transformará en una conocida canción y podréis jugar con ella en vez con la normal.

Gabriel Gomez Nieto, de Almería, inaugura nuestra galería de artistas con este dibujo. Tomamos nota de tus sugerencias, por cierto.



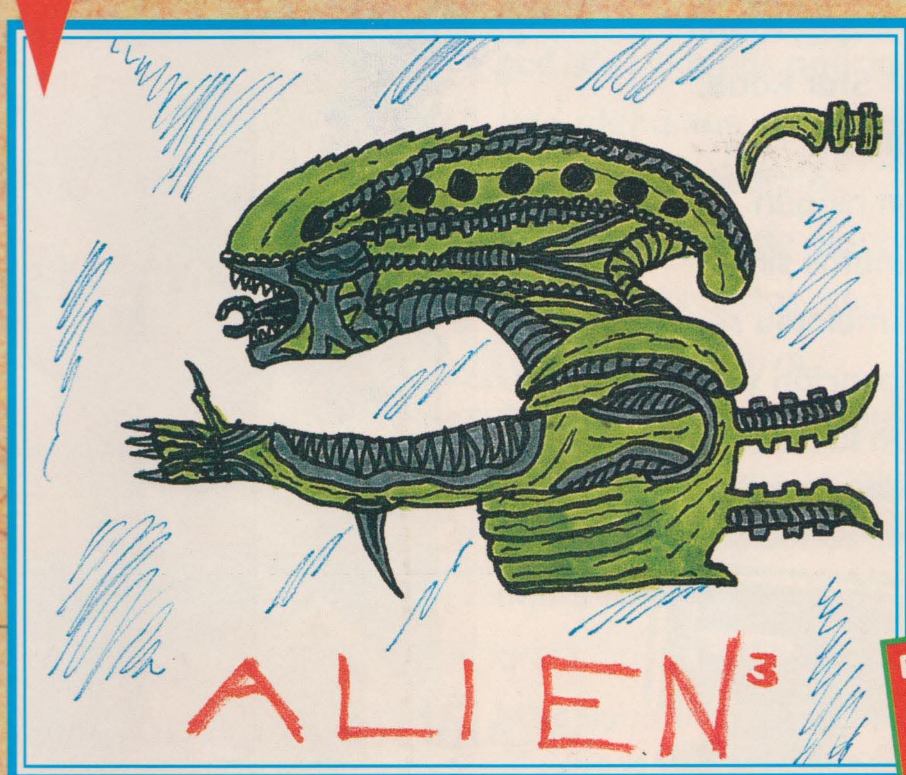


Miguel Reus Capó, para los amigos Loopy, 'el Dios de las consolas', que por cierto, vive en Mallorca, nos manda unos suculentos trucos para el Super Mario Kart de Super Nintendo.

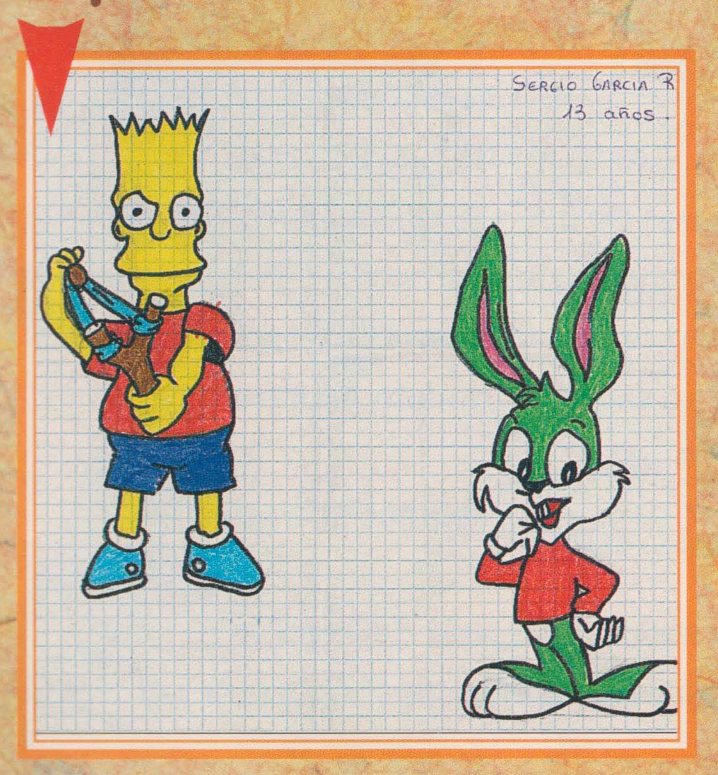
- 1. Si jugáis en el modo 2P GAME, MARIOKART GP. Cuando a uno de los jugadores le quede una vida, antes de que salgan las letras de RANKED OUT, pulsa START y SELECT al mismo tiempo hasta que aparezca una nueva vida.
- 2. Un truco para empezar con 'buena rueda' una carrera. Al salir el primer circuito espera aproximadamente medio segundo, aprieta el acelerador al máximo. Veras que fácil es llegar el primero.
- 3. Cuando jugamos en modo 'battle' siempre deseamos que salga la concha roja.

Este es el truco que andábamos esperando. si después de coger la interrogación, al cabo de un segundo, pulsamos el botón A aparecerá la interrogación.

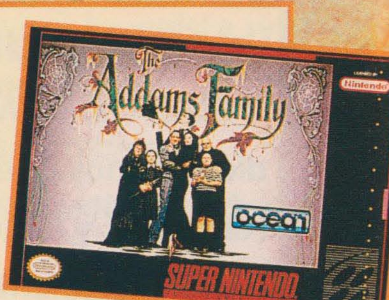
Daniel Hernández Fernandez de Madrid, nos manda un estupendo y original dibujo del Alien 3. Chico listo, pues se ha dado cuenta de que los dibujos originales son bien vistos en esta redacción.



Más personajes de nuestros juegos favoritos, esta vez nos los manda **Sergio Garcia Riquelme**, un chico de 13 años.



Un truco para 'The Addams Family', para Super Nintendo. Con el pasword BLS1T irás directo a la última fase con 5 corazones de energía. Si en vez de eso tecleas III dispondrás de 100 vidas (si ésto no funciona teclea 1111). ¡Ah! Estos trucos nos los envía **Alfonso Valera**, desde Valencia.



Bueno, una vez más llega la hora de despedirnos. Tan sólo queda recordaros que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a SUPER CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Marzo/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Si deseo recibir los próximos 12 números de SUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ______ 1er apellido ______
2º apellido ______ Domicilio ______ Nº: __ Piso: __
C.Postal: ______ Ciudad: ______ Provincia: ______
Edad: ______ Profesión : ______ Teléfono: ______
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº ......

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones p tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo pa España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SUPER PRECIO

TODOS A **2.990** PTAS IVA incluído

No te pierdas esta serie de juegos.
Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído.
¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO